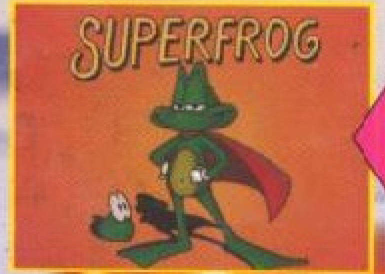
SAYI 4
MAYIS 1993
K.D.V. Dahil
20.000 TL

AMIGA DERGİSİ

AMIGA ARTIK 80 SAYFA



Helikopter savaşlarında yepyeni bir boyut. Desert Strike 68. sayfada



Bu kurbağa süper kurbağa, kurban olsun cadılar ona !

- **AMIGA ve Müzik**
  Müzisyenlerin köşesi
- **AGA**
  Neler yapabilir, kimlere yarar ?
- **Cine*morph***
  Özellikleri ve kullanımı
- **İNEXESİ**
  Çıkacak filmler, en yeni kitaplar
- **d.e.m.o.**
  Demolar dünyasına ilk adım
- **En İyi 50**
  Bu ay herkes katılacak ! Kazanan ilk üç kişiyi mükemmel ödüller bekliyor. Sakın haberleri okumadan geçmeyin.

B-17
FLYING FORTRESS
İKİNCİ DÜNYA SAVAŞINDA GEÇEN EN GÜZEL UÇAK SİMULASYONU

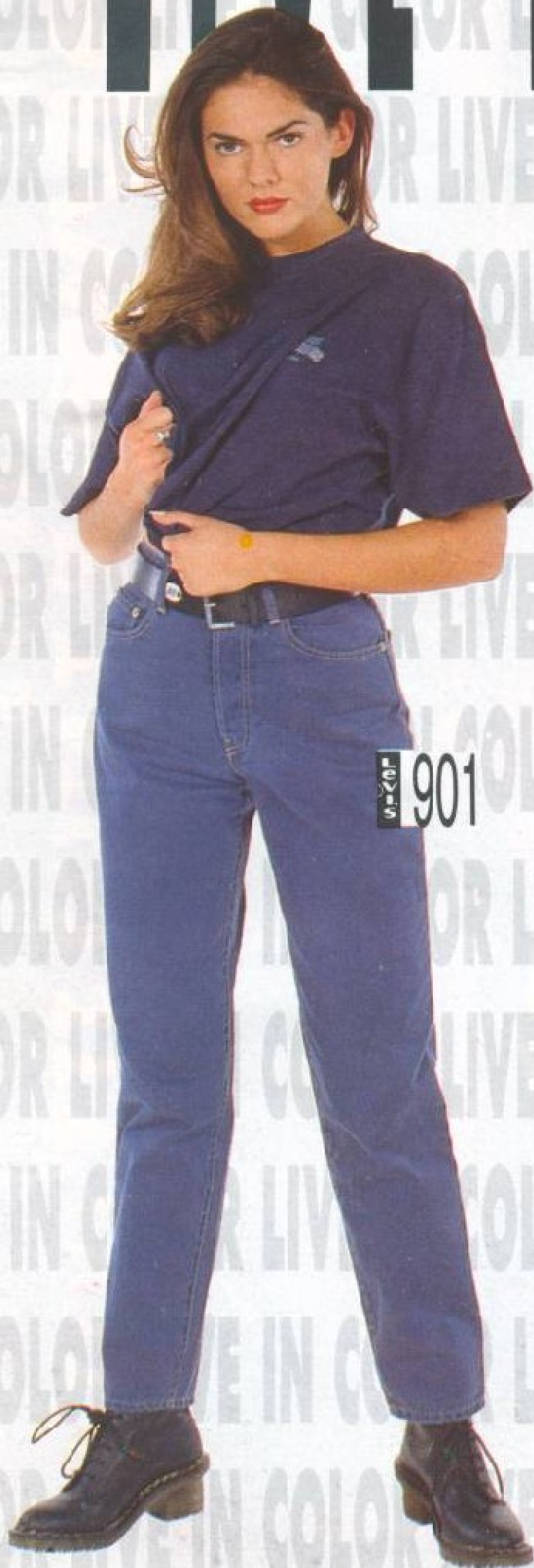


%100 TIFFANY & TOMATO
T-SHIRT

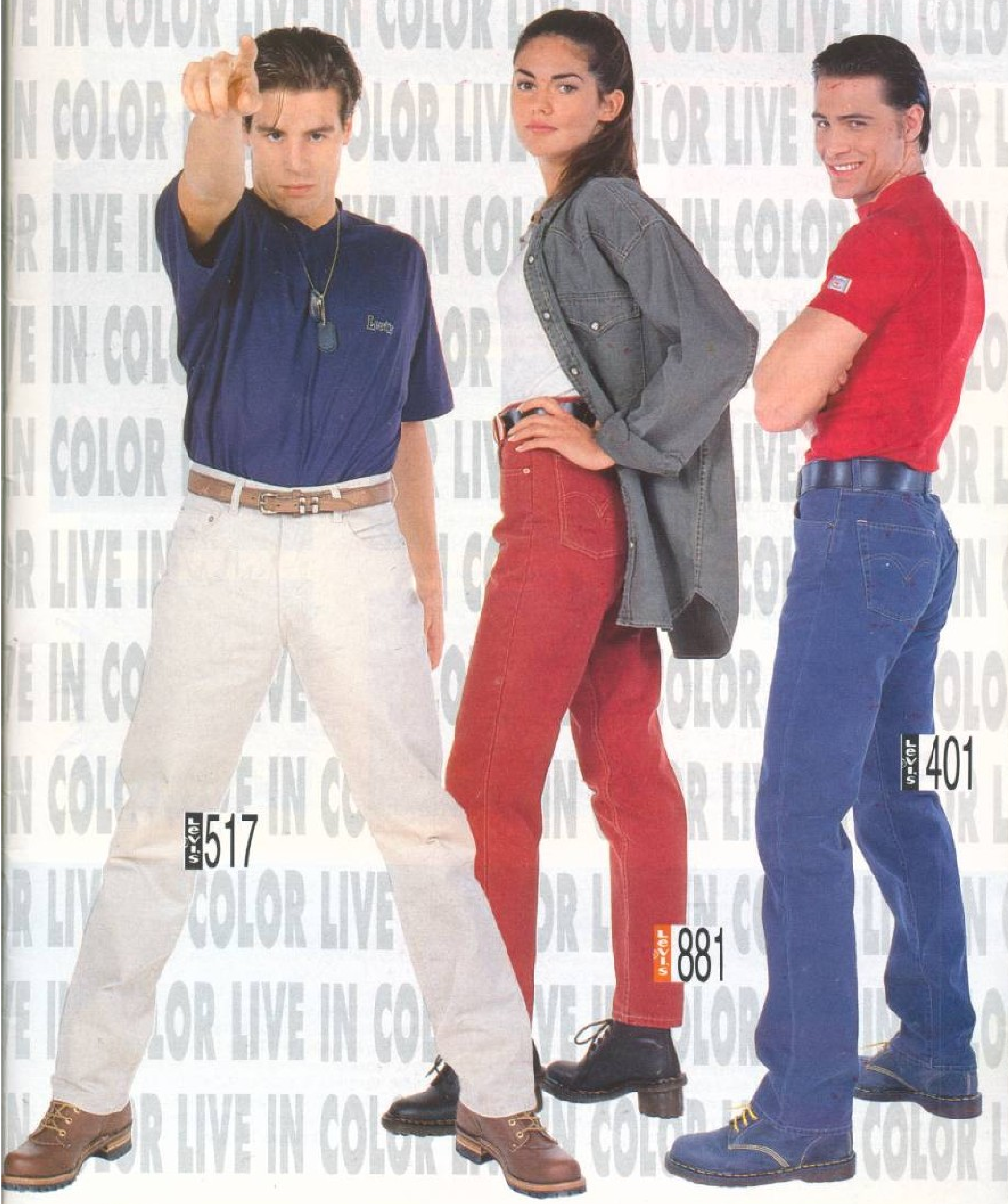
TOPTAN/ KERESTECİLER SİTESİ SELVİ SOK. NO: 17 MERTER - İSTANBUL
TEL: 539 84 27 - 554 15 75 - 554 16 47 FAX: 539 84 05

[redacted]

LIVE IN COLOR



Levi's 615


LIVE IN COLOR
Levi's 517
Levi's 881
Levi's 401

Directory

OYUNLAR

TANITIM

TAM ÇÖZÜM

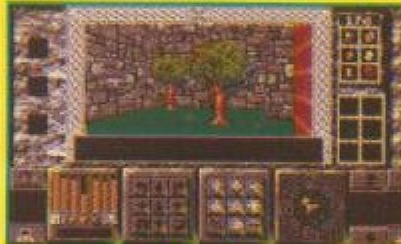
EN İYİ 50'yi yakalayın, Mountain Bike'ı KAZANIN

Moda Bilgisayar Sistemleri Ltd. Şti. Adına Sahibi ve Sorumlu Yazı İşleri Müdürü **M. Celal Hallaç** ■ Editör **Ersen Alptekin** ■ Grafik Tasarım & Offset Hazırlık **Ümit Ertek, A. Yağmur Tatay, Turgut Tunçay, Halil Bal** ■ Kapak Tasarım & Hazırlık **Serdar Yetiş** ■ Teknik Araştırma **Vedat Hallaç, Tolga Kahraman Volkan Uçmak, Kıvılcım Hindistan** ■ Halkla İlişkiler **Hakan Timurkaynak** ■ Mali İşler **Ufuk Ertek** ■ Katkıda Bulunanlar **Gonca Güreken, Melih Rona, Umut Çelenli** ■ Ankara Temsilcisi **Can Yalçın** ■ İzmir Temsilcisi **Yavuz Öztaşan** ■ Film Çıkış **Kubbealtı Dizgi Merkezi** ■ Renkayrımı **Ağaçkakan Ltd. Şti.** ■ Baskı **Onaran Matbaacılık** ■ **Sektör Dışı Reklam Rezervasyon** Betül Erdoğan : 9 (1) 257 43 43 ■ **Sektör İçi Reklam Rezervasyon** Hakan Timurkaynak : 9 (1) 349 96 35 ■ **Yönetim Yeri** Sakız Sokak Berkel Apt. No. 6 / 7 81310 Kadıköy / İstanbul Telefon : 9 (1) 349 96 35 Fax : 9 (1) 349 97 26 ■ **Yazışma Adresleri** P.K.: 41 - 81311 Bahariye / İstanbul, P.K.:148 - 06660 Küçükesat / Ankara

İlan İndeksi



Gobliins 2'yi artık siz de bitirebilirsiniz.



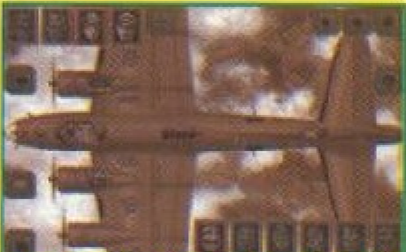
Legends of Valour'ın seyrine doyamayacaksınız.



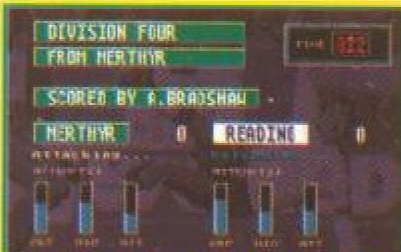
Desert Strike tüm oyunseverlerin gözdesi olacak.



Waxworks'ün ikinci ve son bölümünü veriyoruz.



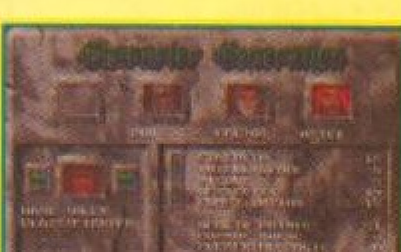
B-17 Flying Fortress ayın güzeli seçildi.



Champ. Manager, meraklılarının açlığını gideriyor.



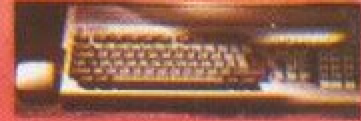
Müthiş bir oyun. **Super Frog**'u bırakamayacaksınız.



Abandoned Places II, bir FRP oyunu bekleyenlere...

AGA

A1200, grafik özellikleri sayesinde amatör bilgisayarcıların kalbini çaldı. AGA'nın yeteneklerini sayfa 16'da okuyun.



MANYETİK PAKET

Digital Illusions - Deluxe Pac-Man V1.1A - FixDisk - Chess V2.0 - Menu Writer 3.1 - ARQ

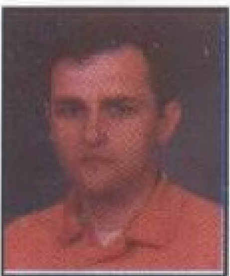
ARKA KAPI

Addams' Family - Agony - Alien Breed '92 - Another World - Chaos Engine - Desert Strike - Final Fight - Fire & Ice - Gobliiins - Godfather - History Line - Lethal Weapon - Moonstone - Myth - Ninja Turtles 2 - Platoon - Prince of Persia - Project-X - Rock'n'Roll - Rodland - Rubicon - Sink or Swim - Sleepwalker - Super Frog - Ugh !

Action Replay Poke'ları

Beast 3 - Crystal Kingdom Dizzy - Jim Power - Lemmingoids - Licence to Kill - Oops-Up - Pang - Prince of Yolkfolk - R-Type II - Skycabbie - Smash TV - Turtles coin-op. - Warzone - Zool

Editör'den



MAYDAY

Son iki aydır yazılarım üzücü başlıyor. Tanıma şansına eriştiğim en atak, en cesur Başbakan ve Cumhurbaşkanı Turgut Özal'ı kaybettik. Allah rahmet eylesin, hepimiz çok üzüldük. Başımız sağolsun...

Bir süre önce özel radyo ve televizyonlarımız kapatılmıştı. Ay başına kadar yasa tasarısı meclisten ha geçti ha geçecek diye millet uyutuldu. İş geceleri radyosuz geçmiyor. Bunun yanısıra Amiga'ya büyük bir pazar yaratan yerel (gariban) özel televizyonların kapatılması Amiga'nın Türkiye'deki geleceğini etkiledi. Masaüstü Video'da en ucuz ve en kullanışlı çözüm olan Amiga'nın kısa sürede özel televizyon piyasasını ele geçirmesi kaçınılmazdı.

Tabi Amiga'ya gelen tek darbe bu değil. Yeni modeller Avrupa'da satışa sunulalı neredeyse 6 ay oldu ve bugüne kadar 100.000'in üzerinde A1200 satıldı. Türkiye'de ise aylardır 1200'leri bekleyenler var. Bu arada bekleyemeyenler de çeşitli firmalardan aldılar bile. Bakalım sevgili Distribütör'ümüz bu satılan makinelere tamir ve bakım desteği verecek mi? Bekleyip de almayanlar ise artık İthalatçı Firma'dan "Destek ve Güvence" ile satın alabilirler.

Son olarak da dergimizi alırken dikkatinizi en fazla çeken değişikliğe değineceğim. Dergimiz 48 syf.=12.000 TL. iken 80Syf.=20.000 TL oldu. Dolayısıyla hala zam yapamadık (yine gönlümüz elvermedi). Bunun yanında bir çok güzel yazı dizileri eklendi. Ayrıca bundan sonra ***EN İYİ 50*** hediyelerle dolu. Merak eden hemen sayfasını açsın okusun.

Gelecek aylarada atılımlarımız sürecek ve bu dergi adına yaraşır mükemmellikte bir dergi olacak. Müjdesini şimdiden verebilirim.

Dördüncü sayı emrinize amade...

Haberler, Yeni Ürünler, Son Gelişmeler...

interlace

4000 DAHA UCUZA KOŞUYOR

Yeni bir Amiga hakkındaki spekülasyonlara bir son veren Commodore firması, 24 Mart'ta Maidenhead'deki karargahlarında 68030 işlemci taşıyan A4000'i tanıttı. Şimdiye kadar yerli ve yabancı yayınlarda A1200 ve A4000 hakkında birçok yazı okudunuz. A1200'ün ucuzluğu ve A4000'in hızı karşısında hayretlere düştünüz (belki de neyapmalı da bu A500'ü değiştirmeli diye düşündünüz). Commodore'da aklınızı biraz daha karıştırmak istemiş olacak ki iki makinenin güçleri arasındaki boşluğu doldurmaya kara verip Amiga 4000'in genişleme özelliklerinden yararlanıp hızdan fedakarlık etmiş. Daha doğrusu bu bir A4000 fakat 040 yerine 030 kalibre. Fiyatını yazıp gözlerinizi yuvalarından fırlatmadan önce özelliklerine kısaca değinelim dedik. Standart olarak 4MB RAM ile gelen kutucuğun içinde 80 MB veya 120 MB'lık bir HD duruyor. IDE standardı sayesinde yüksek kapasiteyi ucuza alabiliyor fakat sadece iki adet HD'ye bağlanabiliyor. Mikroişlemci haricinde hiçbirşeyden fedakarlık edilmemiş ve UK satış fiyatı 80 MB için 999 Sterlin, 120 MB için de 1099 Sterlin olarak belirlenmiş. 80 MB harddisk'li paketin fiyatı harddisk'i olmayan bir A1200'ün 2.5 katı. Masaüstü yayıncılık, Masaüstü video ve müzik alanlarında iddialı bir bilgisayarın bu fiyatlarla piyasaya çıkabilmesi rakiplerinin canına okuyor olsa gerek. Benzeri bir nedenle sadece bir adet Türkçe AMIGA dergisi olması da Commodore ile aynı stratejiyi benimsediğimizi gösteriyor.



Ancak küçük bir ayrıntı da, A4000/030 alıp 68040 işlemci yerleştirilince sistemin A4000/040'dan daha ucuza çıkabilmesi. Commodore firması da bunu yakında farkedecektir. Bu da demek oluyor ki, pek yakında 040'lı A4000'lerin fiyatlarının düşmesini bekleyebiliriz.

KAHRAMANIN DÖNÜŞÜ

Birçok platform oyuncusunun disk kutusunda en öndeki yeri taşıyan Zool, bilindiği gibi, platform dalındaki ününü sürdürmekte. Bu arada oyun basını karıncaların bacak sayısının altı olduğunu unutup, Zool'un bir karınca olduğu konusunda dedikodu yaparken, Zool yeni oyunu için kendini kampa almış ve hızla işe koyulmuştu. Yeni oyunun çıkmasına çok az bir zaman varken Zool N'inci boyuttan gelerek küçük bir ziyarette bulundu. Basın toplantısında yeni oyunu hakkında demeçlerde bulunurken, bir karınca ile bir uzaylı arasındaki farkı belirtme fırsatını da buldu. Birkaç tekme ve yumruk hareketi ve bir de yetenekli bir karıncanın yardımıyla ne demek istediğini anlatabildi.



Dünya'daki ziyareti sırasında belirttiğine göre, yaratıcılığın gücü ve merkezi olan N'inci boyut büyük tehlikede. Geri kalanını ise kendi ağzından dinleyelim:

"Evime geri döndüğümde sizi yeni stajyerimle tanıştıracağım. Bu hanım Krool'a ve güçlü yandaşı Mertal Block'a karşı savaşımda benim en büyük yardımcım olacak."

Bu sözlerden hemen sonra bembeyaz bir ışığın parlamasıyla Zool ortadan kayboldu... öhöm, işte en garip basın toplantısına siz de tanık oldunuz. Zool 2 hakkında bildiklerimiz şimdilik bunlardan ibaret. Oyunun Sonic 2'ye benzeyeceğini tahmin ediyoruz. Gelişmeler oldukça size de aktaracağız.

BAŞIMIZ SAĞOLSUN

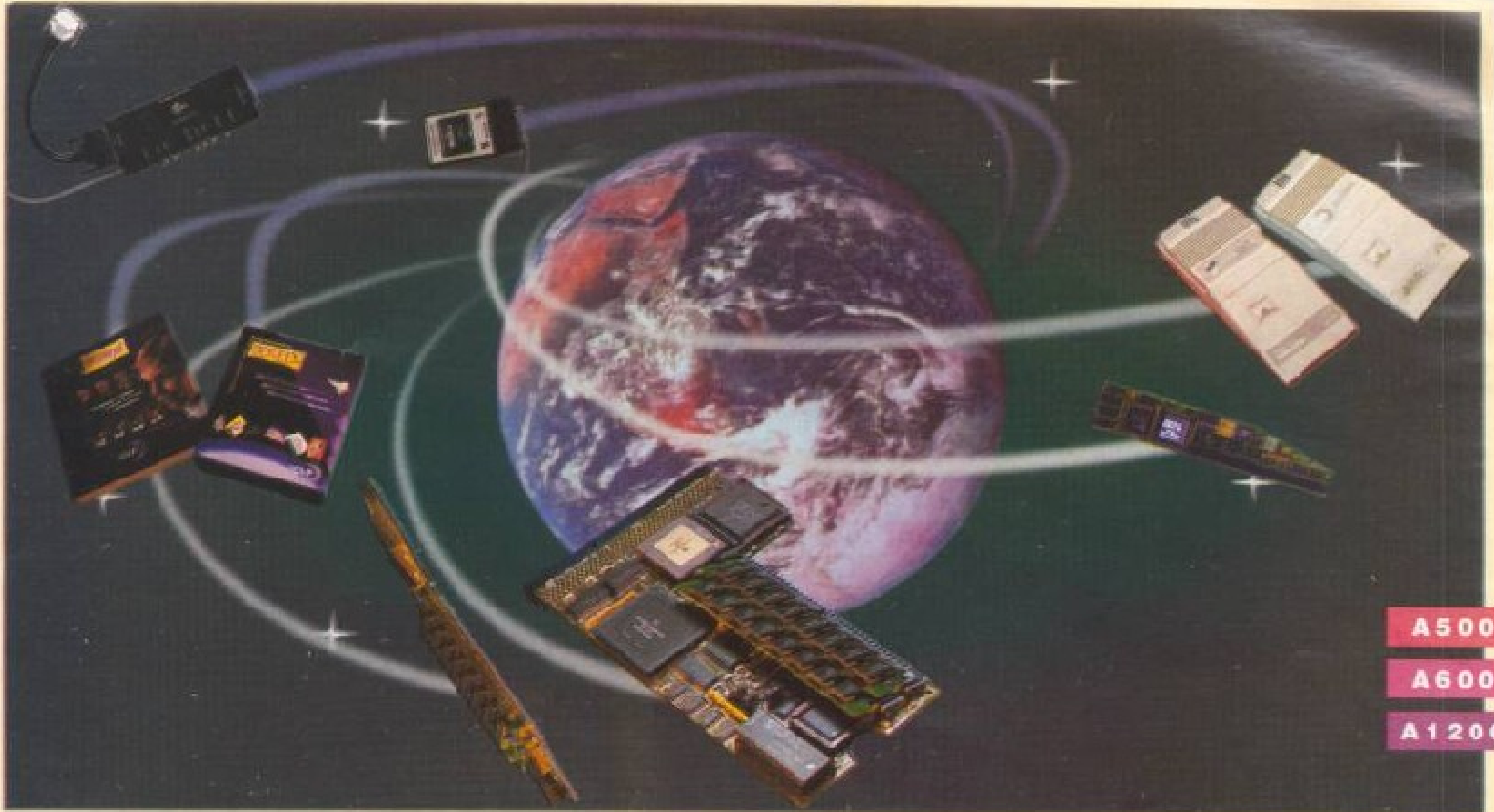


Lemming'lerden sorumlu DMA Design, Haziran ayından itibaren Amiga oyunları üretmemeye karar verdi. Lemmings 2 'nin dağıtımından hemen sonra kararlarını veren DMA yetkililerinden David Jones, "Başka bir Amiga oyunu planlamıyoruz. Amiga donanımları hızla gelişerek satış rekorları kırarken, yazılım alanında büyük bir düşüş gözleniyor. Korsanlık hızla büyüyor. CD'nin gelişmesini yürekten diliyoruz."

"Bir Lemmings daha geliştireceğiz çünkü Lemmings oyuncuları zaten oyunu satın alıyor. Hired Guns ve Walker 'ın satış rakamlarını dikkatlice inceleyeceğiz ve eğer durum toparlanırsa, belki yeni bir oyun üzerinde çalışmayı düşünebiliriz." dedi.

Psygnosis'den (DMA'nın ürünlerini pazarlayan firma) Ian Hetherington'ın yorumu ise şöyle:

"Amiga yaşayabildiği sürece destek vereceğiz, DMA takımındakiler kendi fikirlerini savunuyorlar fakat diğer alanlarda herhangi bir değişiklik yok. Biz de yoğun olarak CD üzerinde çalışmalar yapıyoruz çünkü CD'ler korsanların erişemeyeceği bir platform. En azından hiç kimse bir oyun için bir kaç yüz MegaByte'lık harddisk alanını harcayamaz."



UFKUNUZU GENİŞLETİN

Amiga 500, 600 ve 1200 bilgisayarlarınız için dünyanın en geniş desteğini size GVP ailesi verebilir

A1230 TURBO+™
A1200 SCSI/RAM+™
A530 Turbo™
A500-HD8+™
GVP/PC286™
DSS8™
CineMorph™
ImageFX™

INTRODUCING The A1200 SCSI/RAM+™ and A1230 TURBO+™

Amiga 1200'ün üstün nitelikleri ve GVP'nin yeni kartlarıyla güç katın

A1230 TURBO+
Stepped-up payload—down-to-earth price

- 40 MHz 68EC030 processor.
- 1 MB 32 Bit 60 ns Ram, 32 MB'a kadar arttırılabilir.
- Matematik işlemciler için opsiyon 40 MHz FPU soketi bulunmaktadır.
- GVP'ye özel, Kickstart ROM'dan işlemcilerden daha hızlı performans alabilmek için Fast RAM'da kullanabilme teknolojisi
- A1200'ünüzün Garantisini bozmadan altındaki yuvaya yerleşir.

A1200 SCSI\RAM+
Economical SCSI workstation versatility

- Yüksek hızlı DMA SCSI harddisk kontrol kartı, 7 ayrı SCSI ara birim bağlayabilme özelliği
- 1MB üzerinde olmak üzere 8MB'a kadar 32 Bit 60 ns ram opsiyonu
- Matematik işlemci için FPU soketi

A530 Turbo™
Turbo-charged A500 Enhancer

- Amiga World dergisi onu "A500 için yapılmış en mükemmel şey" olarak tanıtıyor. 68EC030 40 MHz. CPU ile gücü A3000'den 10 defa daha hızlı.
- Yüksek hızlı DMA SCSI harddisk kontrol kartı, 7 ayrı SCSI ara birim bağlayabilme özelliği
- 8 MB 32 Bit Ram'a kadar arttırabilme kapasitesi
- Özel mini port (PC 286/16 MHz takabilme imkanı)
- 68882 FPU soketi

A500-HD8+™
Classic A500 Enhancer

- A530 TURBO özellikleri ile çok değerli bir pakettir.
- 8 MB fast RAM opsiyonu
- Yüksek hızlı DMA SCSI harddisk kontrol kartı, 7 ayrı SCSI ara birim bağlayabilme özelliği
- Özel mini port (PC 286/16 MHz MS-DOS/WINDOW uyumlu takabilme imkanı)

GVP/PC286™
A500 PC/286 Emulator

- A530 ve A500HD8+'ın mini portuna takılıp, Amiganızı 286-16 PC uyumlu çalışmasını sağlar
- 512K PC hafızası ve Amiga hafızasını ortak kullanabilme özelliği, CGA - VGA Mono, 80C287 FPU soketi

Great values for the entire Amiga line

G-Lock™

- İçinde bulunduğumuz endüstrinin gerçekleştirdiği, profesyonel grafik ve Titling için hazırlanmış Genlock
- Güçlü ara bağlantı birimi ve yazılımları (AGA'yı destekler)
- Video ve Audio için özel efektler

DSS8™

- Bestelerinizin montajını yapmak, kayıt edebilmek, hem de dijital bir ortamda artık çok kolay.
- Midi'yi direkt interface bağlantı ile kullanarak, sequenzer ve editleme imkanı
- Grafiksel Wave Formlarını değiştirme ve düzenleme imkanı
- 8 Bit Amiga Dijital ses araçlarını kullanarak değişik birçok ses efektleri üretmek mümkün

CineMorph™
Morphing Special Effects Software

- Basit kullanım olanakları içinde Profesyonel morf sonuçları elde edebilirsiniz.
- Kişi portreleri üzerinde jenetik geçiş animasyon üretimi
- DCTV, HAM-E veya benzeri diğer sistemlerle dahi rahat bir çalışma imkanı sağlar.

ImageFX™
Image Compositing Software

- Dijital çalışma ortamlarındaki en gelişmiş paket programdır. Görüntü işleme, değiştirme, boyama ve çıkış öncesigörüntü düzeltme
- Amiganızı artık bir imaj yaratma ortamı veya CMYK,RGB,HSV ve YUV'da renk düzeltıcısı olarak kullanabilirsiniz.
- Her türlü imaji işleyebilme ortamı
- CineMorph programı ile birlikte

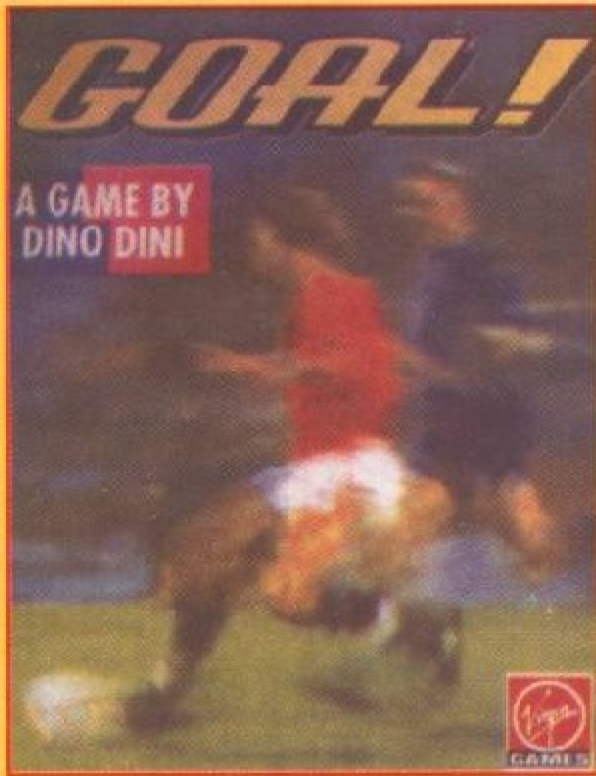
İş ürün ve onun mükemmel özelliklerine geldiğinde ve de Dünya çapında her türlü desteğine ihtiyaç duyulduğunda cevap alıyorsanız, siz mutlaka bizim ürünlerimizi kullanıyorsunuzdur.
Biliyoruz ki zaten siz de Dünyanın 1 numaralı Amiga yan sanayi üreticisinden bunu beklersiniz.



Great Valley Products, Inc. Türkiye, Orta Asya Türk Cumhuriyetleri ve Orta Doğu Genel Distribütörü

Bankalar, Şair Ziya Paşa Caddesi No: 28 Akar Han 80020 Karaköy - İstanbul - TÜRKİYE
Tel: 243 43 14 - 251 09 98 249 84 00 - 249 84 01 • Fax: 252 56 81





Kick Off III
Çıktı çıkacak derken...

Hayranlarınca Kikofüç adıyla hararetle sorulan oyun sonunda bitti (artık daha da çok sorulacağından eminiz).

Artık **Anco** için çalışmayan Dino Diri'nin oyunu ***Goal*** **Virgin Games** aracılığı ile piyasaya sunuldu. Yeni özellikler ise şöyle:

Hızlanma, yavaşlama ve dönüş daireleri ayarlamaları
Ayarlanabilir kupa ve lig sistemleri
Taç, korner ve frikiklerde yeni kontrol sistemleri
Atmosferik ses efektleri
Detaylı tekrar olanağı
Dört yeni saha tipi
Büyük ya da küçük sprite için değişebilir ekran modu
Taktik editörü
Gelişmiş, bilgisayar kontrollü oyuncular

Ancak isim hakkı Anco'ya ait olan Kick Off serisi bitiyor. Mecburen adı **Goal** olmuş ama biz yine de **"Kikofüç Çıktı** !!!" müjdesini verelim. Gerçi oyun henüz kopya piyasasında görülmediği için ülkemizde de yok. Ancak var güçleriyle bizlere oyun yetiştirmeye çalışan adsız kahramanlarımızın bu zor görevi de başaracağından eminiz. Haydı çocuklar modemlere kuvvet...

1 NUMARADA BİR TÜRK DİSK DERGİSİ

Geçtiğimiz ay bilgisayarla ilgilenen her Türk'ün göğsünü kabartacak bir olay oldu. Özellikle C-64'de meşhur Türk grubu CLIQUE'in çıkardığı disk dergisi SCRIPT, dünyanın en beğenilen İngiliz C-64 dergisi Commodore Force'un Mayıs 1993 sayısında tüm okurlarına tanıtıldı. SCRIPT'in, C-64 bilgisayar grupları dünyasında çıkarılan yaklaşık 100 dergi arasından yükselerek tüm listelerde 1 numaraya oturduğu an gerçek bir bilgisayar dergisinde de tüm dünyaya tanıtılmasınaçok sevindik.

Tanıtımın ilk cümlesi şöyle idi: "İster inanın, ister inanmayın SCRIPT bir Türk dergisi" Neden insanların Türkiye'den böylesine bir başarı beklemediğini anlayamıyoruz, ancak yine de biz böyle bir başarıyı gösterip Türkiye'nin adını tüm dünyaya duyuran CLIQUE'i tebrik ediyor ve yeni yeni faliyet göstermeye başladıkları AMIGA dünyasında da başarılar diliyoruz. Yazının devamında SCRIPT'in en önemli özelliklerinden birinin de diğer disk dergileri gibi sadece bilgisayar konularıyla sınırlı kalmayıp, ırkçılık veya körfez krizi gibi güncel konulara da yer vermesinin olduğu belirtilmiş. Bizim okuduğumuz kadarıyla SCRIPT'de yapılan Türkiye propagandası ve 2. sayımızda bahsettiğimiz TÜRKİYE/TURKEY olayında verdiği destek çabası. SCRIPT'in editörü REMIX/CLIQUE den öğrendiğimize göre SCRIPT'e abone olmak için dünyanın her yerinden birçok mektup geliyormuş. Ancak bilmiyorlar ki SCRIPT para ile satılmıyor. Bundan sonra SCRIPT'i AMIGA'da çıkartmayı düşünüyorlarmı bilmiyoruz ama inanıyoruz ki yaparlarsa aynı başarıyı göstereceklerdir. Bravo CLIQUE !

TURBO RAM



Hemen hemen herkesin ram ve hız sorunu çözmeye çalıştığı bu günlerde Blizzard (Micro Pace) adını taşıyan ürün her iki sorunu da çözüyor. 68000 çipinin yerini kullanması sayesinde hiç bir yer kaplamıyor. 1, 2, 3, 4, 5, 6 ve 8 MB'lik Ram genişlemelerine izin veren kart ayrıca daha hızlı bir 68000 içeriyor. Bu sayede 500'ün 7 MHz lik hızı ikiye katlanıyor. Benzeri ürünler daha önce piyasaya sunulmuştu fakat bunun üstünlüğü Ram sorununu da halledebilmesi. Tabii ki 68020'li bir A1200 ile kıyaslanamaz fakat siz bir A500 sahibiyseniz ve sadece birazcık ilerlemek istiyorsanız (ve tabii ki yurtdışı ile bağlantılarınız kuvvetliyse) bu sizin için uygun bir seçim.

DAHA DA MI LEMMINGS?



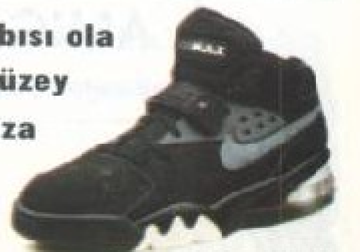
Yeryüzündeki tüm bilgisayarlara uyarlanan Lemmings sonunda CD'ye de zıpladı. Hayır, CDTV'ye değil. CDTV'de zaten çıkmıştı. Bu sefer daha da ilginç bir alan el attı. Yani ses içeren CD, kaset ve plak (ne gibi yani?). Daha da ünlü olmak için Acid Dance türünü seçen minik yeşil saçlı yaratıkların artık şarkıları da var. Yapanlar ise KLF'in arkasındaki Nick Coler ve Ian Richardson. Belki yakında ülkemizde de rastlayabiliriz, almak isteyenler o zaman alabilir. Albümün ismi ise -yaratıcı birinin fikri olsa gerek- Lemmings - The Record (EMI).



IN YOUR

NIGHTMARES

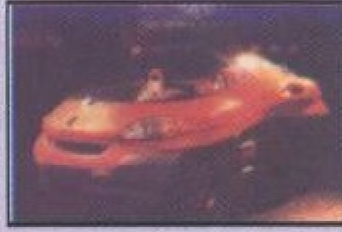
Charles Barkley; iri, büyük ve kuvvetli. Ve o, Nike'nin en güçlü basketbol ayakkabısı ola Air Force Max'i giyiyor. % 35 daha fazla görünen Air ünitesi, güçlendirilmiş dış yüzey kayışı, çelik ağ yapısı ve ayağa mükemmel uyumu ile sizin yere daha iyi basmanıza yardımcı olacak. İyisi mi siz bir an önce bu kabustan uyanın.



AIR FORCE MAX

TÜRKİYE TEMSİLCİSİ VEPA

TAM BİZE GÖRE



Arabaların problemi, engebeli arazilerle ve suyla aralarının pek iyi olmaması. Bir arabayla ormanlara dalmak ve biraz da suda gezinmek istiyorsanız pek birşey yapamazsınız. Fakat Renault'nun çalışmaları sonucunda ürettiği bu şirin araba (denizaltı, jip ...) tamamen su geçirmez bir donanıma sahip ve özel yöntemlerle sarsıntıları hiçe sayıyor. 262 hp V6 motor kullanılan bu modelin adı Raccoon. Şu anda sadece bir örneği var, fakat Renault için bir çift sözümüz var... bu arabayı üretin!

1917'DEN BERİ



Efsane ayakkabı Chucks "ALL STAR" dünyanın en gözde keten ayakkabı olma özelliğini bu yıl da sürdürüyor.

Renk ve çeşitleri ile genişletilen All Star koleksiyonunu benzerlerinden ayıran önemli özelliği ortopedik özellik taşıması ve elişçiliği ile üretilip,

"THE ONLY ORIGINAL", "MADE IN U.S.A." oluşu...

1993'te de sneaker'da top moda...

Türkiye Amiga sektörünün tek dergisi olarak ülkemizdeki gelişmelerle ilgileniyor, sizleri tanımak ve okuyucularımızla tanıştırmak istiyoruz. İster amatör, ister profesyonel olun, Amiga'da birşeyler üretiyorsanız veya herhangi bir alanda servis veriyorsanız bizimle irtibata geçin. Tanışalım, söyleşelim ve sizi tüm Amiga'cılarla tanıştıralım.

İlgileniyorsanız; Tel: 9 (1) 349 96 35 Fax: 9 (1) 349 97 26'dan Celal Hallaç ile bağlantı kurun.

EN İYİ 50 HEDİYELERLE DOLU

Türkiye'de okuyucuların oyları ile hazırlanan ilk ve tek bilgisayar oyunları değerlendirme bölümümüzde geçen iki sayı boyunca 6 ay ücretsiz abonelik veriyorduk. Bu aydan itibaren ödüller biraz değişiyor. Artık ilk üç kişiyi daha büyük ödüller bekliyor. Katılmadan edemeyeceksiniz. Vereceğimiz ödüllere gelince, mütevazi hazinemizcekiler aşağıdaki gibi:

Birinciye vereceğimiz ödül:
Son yılların en büyük sevdası;
18 VİTES MOUNTAIN BIKE

İkinciye vereceğimiz ödül:
Mouse'ların pabucunu dama atacak kadar kullanışlı;
TRACKBALL

Üçüncüye vereceğimiz ödül:
Amiga kullanıcılarınıngözbebekleri;
6 Ay *AMIGA* dergisi ve *Manyetik Paket* Aboneliği

Gelecek ay herkese bir helikopter vermeyi düşünüyoruz.

Katılmak için:
78. sayfamızdaki En İyi 50'den bilgi edinebilirsiniz.

Cine morph



Dergimizin sekreteri Pakize Hanım da Cine Morph'un gazabından kurtulamadı.

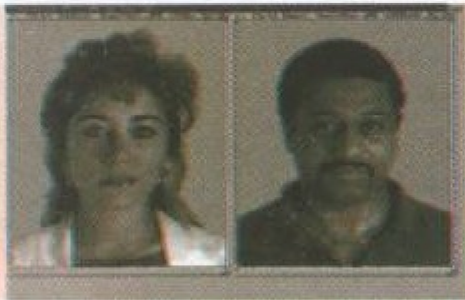
Bilgisayar animasyonlarında, bir cismi başka bir cisme dönüştürme işlemine, Morphing (dönüşüm) deniyor. Bu dönüştürme işlemi, kullandığınız programın türüne göre 2 veya 3 boyutlu olabilir. Bu işlemden doğacak olan dosyanın diğer animasyon dosyalarından bir farkı da yoktur. Ancak bunu yapan programlar, haliyle farklıdır. 2 boyutlu dönüşüm programları olan Dpaint IV, MorphPlus ve CineMorph'un kendilerine has yöntemleri vardır.

Dpaint'in morph yöntemi oldukça basit, sadece iki resim arasında renk geçişi ve pikselleri -kafasına göre- kaydırarak yapar. MorphPlus'a ait bilgileri de ileriki sayılarda bulacaksınız. Bu sayıda anlatacağımız dönüşüm programı CINEMORPH!

CineMorph işini en hızlı ve en kolay şekilde yapar. Ancak MorphPlus'ın daha profesyonel bir program olduğunu belirteyim. Bu sayede siz de, sinema veya tv'de gördüğünüz dönüşümlerin benzerini yaratabilirsiniz.

Sağladığı imkanlar ise kısaca şöyle:

● Tek bir resmi bükme veya animasyonla bükme (wrap): Bir surat resmi düşünün. Bu resim üzerindeki kulakları uzatma, burnu küçültme, yanakları dev kadar yapma gibi... Eğer estetik bir ameliyata gireceksenız, daha önceden yüzünüzün nasıl bir şekil alacağını bu sayede görebilirsiniz. Tabii biraz da doktorunuza bağlı.



İki resim arasında da dönüşüm yapabilirsiniz.

● İki resim arasında dönüşüm yapma: Terminator2 filmini, Micheal Jakson'un Black or White klibini veya Zeki-Metin'ceyi seyredenler, ne demek istediğimi anladılar. Gerçekten harika. Ancak, dönüşüm yapılacak resimlerin boyutlarının ve renk sayılarının eşit olması gerekmekte. Buna rağmen dönüşüm dosyası, istediğiniz ölçüde ve renkte olabilir.

● İki resmi birbirine karıştırma: İsterseniz renkleri karıştırmadan resimleri birbirine karıştırır.

● Resmi eritme: Resim eriyip gidiyor işte. Bir çeşit blend (DPaint) işlemi.

● Dönüşümün değişik anlarında, değişik hızlar verilebilir: Mesela hızlı başlayan bir dönüşümü, sonlara doğru yavaşlatma gibi.

● Resim çıkış modları: Her türlü 12/24 bit ILBM resimler, DCTV, HAM-E ve IV24 ve OpalVision grafik kartlarına uyumlu.

● Gerekli şeyler : A500 1.3 ve üstü. Minimum 1.5MB RAM. Ama imkanlarınız 1Mb ile sınırlıise öncelikle add44K komutunu bir yerden bulun. Ben bu sayede ancak, 25 frame'den oluşan ve boyutları 220X140 olan HAM modunda bir dönüşüm yaptırabildim. Ayrıca bir yerlerden hızlandırıcı veya Grafik kartı bulup kullanırsanız daha iyi olur.

● Tabii, bir de siz lazımsınız.

CineMorph dönüşüm veya bükme işlemini, resmi karelere bölerek yapar. Böylece resim üzerinde bir ağ oluşur. Sonra her karenin bir sonraki frame'deki karşılığını hesaplar. Bu iki kare arasında bir renk ve konum denklemi kurar. Konumdan kasıt karenin köşe noktalarının konumlarıdır. İyi bir dönüşüm olması, asıl ve hedef resimlerinin birbirlerine biraz olsun benzemesi ve üzerindeki ağların düzgün olarak oturtulmasına bağlıdır. Nokta sayısı (ağ sayısı) artırılsa dönüşümün kalitesi de artar.



Ağ sistemi Cine Morph'un kullanımını çok kolaylaştırmış.

Programda bir tek dönüşüme veya büküme Cell deniliyor. Bir Cell, frame'lerden oluşur ve Cell'lerden oluşan topluluğa da Sequence (sıralı) denir.

Bu programı rahatça kullanabilmeniz için menülerinde neler olduğunu ve hangisinin ne işe yaradığını bilmeniz yeterli çünkü programın kullanımı oldukça basit. Dönüşümün kaliteli olabilmesi için noktalarınızı olabildiğince iyi yerleştirmeniz gerekiyor. Birkaç denemeden sonra elinizi alıştıracağınızdan eminim.

Menüler ve kullanımları ise şöyle:

Project

Tipik bir project menüsü, fakat yine de değinmekte yarar var.

New : Her şeyi siler ve yeni bir tasarı açar.

Open : Daha önceden yapılan bir tasarıyı yükler.

Save : Tasarıyı kaydeder.

Save As: Save'den farkı, tasarıyı başka bir isimde kaydetmek.

About : Bakarsanız okursunuz.

Quit : CineMorph'tan çıkar.

Settings

Mode >> Dikkat. Modu değiştirdiğiniz zaman, o anki tasarınız silinir.

Single Image : Tek bir resmi eğmek, bükmek veya buruşturmak için.

Dual Image : İki resim arasında dönüşüm yapmak için.

Sequence : Bu mod birden fazla dönüşümü aynı anda kullanarak tam dönüşüm kontrolunu sağlamakta. Mesela, bir dönüşüm içindeki resim karelerini (frame), başka bir dönüşüm içerisine atarsınız. (Ama bunun için ilk gruptaki cell sayısı bilinmeli.)

Display Mesh As >> Resimler üzerindeki ağ kurma yöntemini seçer.

Lines : Ağları doğrusal olarak çizer.

Splines : Ağları eğrisel olarak çizer.

Morph Options >> Çeşitli dönüşüm işlemleri

Overlay Mesh : Kullandığınız ağları hesaplanan resmin üzerine basar. Bir dönüşümün nasıl yapıldığını anlamak için iyi bir debug yöntemidir. İlk ağ kırmızı, son ağ yeşil ve kareye ait ağ mavi olarak görülür.

Use Splines : Dönüşümü, eğrisel yöntemi kullanarak yapar. Fakat bunun biraz yavaş olduğunu belirtmeliyim.

Anti-Alias : Daha kaliteli ama, yavaş dönüşüm yapar.

Screen Mode : Sadece Workbench 2.0 veya 3.0 kullanıcıları, buradan çalışma ekranının çözünürlüğünü ve renk sayısını değiştirebilir.

ScreenDepth >> WB 1.3 kullananlar için renk sayısını sekiz veya onaltı yapar. Fazla renk daha iyi olur. Ancak fazla hafıza yer ve programı yavaşlatır.

Save Settings : Ayarlamalar ve pencerelerin pozisyonları diskete kaydedilir. Program daha sonra yüklenince bu ayarlarla karşınıza çıkar. Config dosyasını 2.0 makinalarda Envarc:, 1.3'lerde S: directory'sine atar.

Group

Bu Menü sadece sıralı dönüşüm yapılırken kullanılır.

Next Group : Bir sonraki gruba gider.

Previous Group : Bir önceki gruba döner.





Editörümüzün resmi üzerindeki yoğun çalışmalarımızın sonucunda onu (isteği dışında) Mr. Spock ile Monalisa arasında bir şekile soktuk. İşte çalışma ekranı (sol) ve sonucu.

Yani bir bakıma renk geçişi. Bu sayede frameler arasındaki geçişin yumuşak veya net olmasını sağlanır. Bu ayar eğriler şeklinde hesaplanır. Bu eğriler, sinus, hiperbol, doğrusal, flat şeklinde veya kendi çizdiğiniz şekilde olabilir.

Goto Group : Numarasını verdiğiniz gruba gider.

Append Group : Tasarının sonuna yeni bir grup ekler.

Insert Group : O an kullanılan grubun önüne yeni bir grup ekler.

Delete Group : Kullanılan grubu siler.

Cell

Load Image : Seçilen pencereye resim yükler. Resim modları, IFF, JPEG, 8-24 bit IFF, EHB, HAM, SHAM, Dynamic Hires ve Dynamic HAM. Yeter mi?

Load Sequence : Sıralı dönüşümde kaydedilen resimleri seçilen pencerenin cell'lerine yükler. Resmin isminin sonunda .001, .002, gibi sıra numarasını gösteren sayılar olmalıdır. Dönüşümü sıralı olarak saklarsanız, bu sayılar resmin sonuna otomatik olarak eklenecektir.

Set Frames : Başlangıçta ilk olarak buraya gelin. Single veya Dual modda iken, kullandığınız cell'deki, dönüşümün kaç hamlede yapılacağını buraya yazın. Dikkat edin bu sayı değiştiği zaman noktalara ait tüm konum ve hız ayarları silinir. Sequence yani sıralı modda iseniz bu sayı, ilgili grubun cell sayısı olur. Bu sayı, burada değişirse bu sefer grubun tamamı silinir.

Next Cell : Bir sonraki cell'e geçer.

Previous Cell : Bir önceki cell'e geri döner.

Append Cell(s) : Grubun sonuna yeni bir grup ekler.

Insert Cell(s) : İlgili grubun sonuna yeni bir grup ekler.

Delete Cell(s) : İlgili gruptan sonraki cell'i siler.

Key Cell >> Bu menü sadece sıralı dönüşümlerde kullanılır.

Next Key : Bir sonraki seçilen key'e gider.

Previous Key : Bir öncekine gider.

Create Key : Burada Key Frame'ler yaratılır. Key Frame yaratmak tamamen sizin isteğinize bağlı. İstediğiniz cell'leri key frame olarak tanımlayarak, onları aramadan, bir anda ulaşabilirsiniz.

Delete Key : Eh, bu da yarattığınız key frame'i siliyor.

Edit Dissolve : Her frame arasındaki fade (erime) ayarını buradan yapıyorsunuz.

Edit Tweening : Dönüşüm yapılırken noktaların konumları değiştirilir. Buradan iki frame arasındaki hız, konum-zaman grafiğini değiştirilerek ayarlanır.

Points

Reset Points : Seçilen pencerinin noktalarını resetler. (Kare haline getirir.) Özellikle bu işlemi noktaları yüklemeden önce yapın.

Load Points : Daha önce kaydedilmiş olan noktaları yükler. Eğer nokta sayısı eşit değilse, noktalar yüklendikten sonra, diğer pencerininde nokta sayısı değişir. Bu yüzden her iki pencerenin nokta sayısı eşit olmalıdır. Aksi taktirde ağlarda bir bozulma gözükebilir.

Save Points As : Save yapıyor işte..

Add Row : Seçilen noktanın altına yeni bir nokta satırı ekler.

Add Coloumn : Seçilen noktanın sağına bir nokta sütunu ekler.

Delete Row : Seçilen nokta satırını siler.

Delete Coloumn : Seçilen nokta sütunu siler.

Copy To Other : Seçilen penceredeki noktaları, diğer pencereye kopyalar.

Exchange : İki pencere arasında noktaları değiştirir.

Edit Tweening : Buradan her noktanın ayrı ayrı interpolasyon (konum-zaman) eğrisi değiştirilir. Sarı renkte olan noktalar.

Delete All Local : Grup ve cell'deki, yapılan tüm konum-zaman eğrileri silinir.

Window

Refresh All Windows : Ekrandaki pencereleri yeniden çizer.

Match Aspect : Pencereyi buffer miktarı imkanlarında çizer. İdeal pencere!

Match Other Window : Seçilen pencerey, seçilmeyenin ölçüsünde çizer.

Render

Lores : 32 renkli düşük çözünürlük çıktısı verir.

Hires : 16 renk yüksek çözünürlük

EHB : Extra halfbright 64 renk

HAM : 4096 renk

DCTV (3-4 Plane): 3-4 plane'lik DCTV çıktısı verir. Bunun için dctv.library'sinin LIBS:'de olması gerekir.

HAM-E (Register) : 256 renklik çıktı için. Ama hame.library ve renderhame.library'leri LIBS:'de olmalı.

HAM-E (HAM) : 262.000 renk. Hame ve renderhame kütüphaneleri yine lazım.

Interlace : Interlace yapar.

Dither : Floyd-Steinberg dithering methodu kullanılır. Resmin üzerinde bir çeşit tarama yapar. DCTV ile hesaplanan resimlere etkisi olmaz. HAME çıktılarda ise EDD methodu kullanılır.

Ping-Pong : Animasyon yaparken kullanılan bu işlemin anlamı: 1. frame'den n.ci frame git, sonra tekrar 1'e dön. Tabi tüm frame'leri hesaplayarak.

Output Size : Hesaplanacak resmin boyutlarını x ve y cinsinden burada girmeniz lazım. (0,0) değerleri boyutu değiştirmez.

Morph

Preview Single : İlgili frame'i ekrana basar.

Generate Single : Sıralı dönüşümdeki bir frame'i, diskete 24-bit IFF formatında saklar.

Generate Sequence : Sıralı dönüşümün tamamını diskete 24-bit IFF olarak saklar. Her resmin sonuna numarası (.001, .002, ...) eklenir.

Render Single : Kullanılan cell'in frame'i, Render menüsündeki ayarlar çerçevesinde, standart IFF olarak yaratılır.

Render Animation : Cell'in tüm frame'leri, hesaplanarak bir animasyon dosyası (OPcode5) haline getirilir. Loop için ayrıca sonuna iki frame daha eklenir.

Bir de size program hakkında bazı ipsonları:

● Space tuşu menüden seçilen bir önceki işlemi aynen yapar.

● Hafızadan kazanmak için en azından bir nokta seçin.

● Renderi hızlandırmak için, renderden önce preview penceresini küçültün ve screen modunu 2 plane veya 8 renk yapın

İYİ EĞLENCELER...

N.HAKAN AKBAŞ



AMOS PRO

Selam! Bu ay da grafik komutlarını açıklamaya devam ediyorum. Ek olarak da, beğeneceğinizi umduğum ufak bir programım var. Lafı uzatmadan komutlara geçiyorum.

Geçen ay başladığım ekran komutlarına kaldığım yerden devam ediyorum.

Ekran komutları:

Screen To Front [Ekr] : Ekr ile numarası verilen ekranı öne çıkartır. Bu sadece ekranın diğer ekranlardan daha önde görüntülenmesini sağlar. Ekranı aktif hale getirmez.

Screen To Back [Ekr] : Screen to front'un aksine verilen ekranı diğer ekranların arkasına atar.

Screen Height : Aktif screen'in Y ekseninde sahip olduğu nokta sayısını verir.

Screen Width : Aktif screen'in X ekseninde sahip olduğu nokta sayısını verir.

Screen Colour : Aktif screen'in renk sayısını verir.

Screen Display [Ekr],[x],[y],[Width],[Height] : Ekranların görüntü ayarlamalarını değiştirmek için kullanılır.

Ekr : Ekran numarası.

X : 0 ile 448 arası bir değer verilebilir. Ekranın, monitörde görüntülenmeye başladığı X pozisyonunu belirler. Ekranın görüntüye girebildiği minimum değer 112 dir. Verilen değerler 16 nın katı olmak zorundadır.

Y : Ekran görüntüsünün Y pozisyonunu belirler. -170 ile 312 arası değer verilebilir. Görüntüye girebilmesi için verilmesi gereken değerler 30 ile 300 arası olmalıdır.

Width : Ekranın X ekseninde görüntülenecek nokta sayısı. Örneğin 352 uzunluğundaki bir ekranın sadece 320 piksellik bir bölümünün görüntülenmesini sağlayabilirsiniz.

Height : Ekranın Y ekseninde görüntülenecek nokta sayısı.

Sıra geldi ufak bir örnek programa:

```
Screen Open 0,320,256,32,Lowres
Curs Off : Flash Off : Cls 0
Print Screen Width ; Screen Height
Print Screen Colour
Wait Key
Screen Open 1,320,100,16,Hires
Curs Off : Flash Off : Cls 0
Print Screen Width
Print Screen Height
Print Screen Colour
Screen To Front 1
```

Renk kaydırma komutları:

Shift Up [Bek],[İlk Renk],[Son Renk],[Deg]

Bek : Her kaydırmadan sonra beklenecek süre. Eğer saniyede 50 defa renk kaydırmak (cycle) istiyorsanız bu değer 1 olarak verilmeli.

İlk Renk : Renk kaydırma işleminin başlıyacağı renk numarası.

Son Renk : Kaydırma işleminin biteceği rengin numarası.

Deg : Kontrol değeri olarak verilen parametre. Eğer 1 verilirse kaydırma işlemi renklerin yerlerinin değiştirilmesi ile gerçekleştirilir. Bu da ekrandaki renklerin sürekli kaydırılmasını sağlar. Eğer 0 değerini verirseniz. Renkler birbirinin üzerine kopyalanır. İlk kaydırma işleminden sonra, ekranda ki tüm renkler ilk renkle aynı değerlere sahip olurlar.

Ufak bir örnek:

```
Screen Open 0,320,256,16,Lowres
     Flash Off
     L=20
     For K=1 To 16
         Ink K
         Bar L-20,0 To L,255
         L=L+20
     Next
     Shift Up 10,1,15,1 : Wait 100
     Shift Off   : Wait 50
     Shift Up 10,1,15,0 : Wait 140
     Shift Off
```

Shift Down [Bek],[İlk Renk],[Son Renk],[Deg]

Gördüğünüz gibi parametre bakımından Shift Up ile aralarında herhangi bir fark yok. Yani Shift Up, ilk rengi ikinciye, ikinciyi üçüncüye kopyalayarak kaydırma işlemini gerçekleştirir. Shift Down ise tam ters yönde kopyalama yapar. Bu yüzden de ekran üzerinde verdiği efekt Shift Up ile tam ters yönde olacaktır.

Shift Off : Shift Up veya Shift Down komutlarıyla başlatılan kaydırma işlemini durdurur.

Shift komutları interrupt (program çalışmaya devam ederken işlevini sürdürme) çalışan komutlardır. Shift Up/Down komutu program içerisinde birkez verildiğinde, Shift off komutuna kadar kaydırma işlemi sürekli gerçekleştirilir ve program akışına görünür herhangi bir etki yapmaz.

Wait [Bk] : Program akışını Bk değeri kadar bekletir. Bk'yı 50 verirseniz, program akışı 1 saniye durur. Bekleme süresi makinanın hızından bağımsızdır. Yani programınız Amiga 500'de de, Amiga 4000'de de aynı miktarda bekler. Bu arada interrupt çalışan bütün programlar çalışmalarına devam ederler.

Joystick komutları da kısaca şöyledir:

JDown (port) : Kullanıldığı anda joystick'in aşağı çekilip çekilmediğine bakar. Joystick aşağı çekiliyorsa -1 değerini geri gönderir.

JUp (port) : Jdown gibi çalışır. Görevi joystick'in yukarı itilip, itilmediğini kontrol etmektir.

JRight (port) : Joystick 'in sağa hareketini kontrol eder.

JLeft (port) : Joystick 'in sola haraketini kontrol eder.

Fire (port) : Ateş tuşuna basılıp basılmadığını kontrol eder.

Port : Joystick'in bağlı olduğu port numarası, 1 veya 2 olabilir.

Bu ayın programı yine Screen Offset kullanımıyla ilgili. Ama ek olarak Shift komutlarını ve Joystick kontrol komutlarını da ekledim. Program grafik datasıyla birlikte Manyetik Paket içinde yeralmakta. Umarım beğenirsiniz. Görüşmek üzere, hoşçakalın.

TOLGA KAHRAMAN

```
'*******************************
'* Screen Offset & Shift Up    *
'*         Ornek 2.1           *
'*     Amiga Dergisi 1993      *
'*******************************
Hide
Unpack 7 To 0
Screen Hide 0
Screen Display 0,128,,320,256
Screen Offset 0,150,0
For K=0 To 7
     Colour K,$0
Next
Screen Show 0
Fade 5,$0,$AAA,$FFF,$FFF,$FFF,$246,$246,$246,$246
Wait 100
Shift Up 1,2,7,1
XYER=150 : SON=0
Do
     If Jleft(1)
          XYER=XYER-1
          If XYER<0
               XYER=0
          End If
          Screen Offset 0,XYER,0
     End If
     If Jright(1)
          XYER=XYER+1
          If XYER>320
               XYER=320
          End If
          Screen Offset 0,XYER,0
     End If
     If Fire(1) Then Exit
Loop
```



YENİ NESİL AMIGA'LARIN VİDEO ÜSTÜNLÜKLERİ

Galiba 1987 yılı idi; A1000 hakkında bazı yabancı yayınları Türkçe'ye çevirirken yanlış çevirdiğimi sandım: "32 renk, aynı anda! Yok canım! Ne, 4096 rengi aynı anda mı gösteriyor? Hadi ya!". Sonra bu meret Türkiye'ye geldi. Ancak ekranına bakınca inanabildim çevirdiklerime. Eski Amigacılar o zamanki heyecanımı daha iyi anlayacaklardır. Bir C64'üm vardı. Açamaz oldum (ama onun yeri ayrı). Çünkü C64'ün 16 renginden, 256 kat daha fazla rengi, ekranda bir anda görmek müthiş bir şeydi. Ama artık Commodore firması, bize bu paletin daha büyüğünü sunuyor.

OCS VE ECS

Önce OCS (Original Chip Set - standart A1000 ve A500'lerin içerisindeki grafik çipleri) yapıldı. Bu sayede, bildiğiniz gibi 32 ve 4096 renk aynı anda ekranda çıkabiliyordu.

İki sene önce de ECS (Enhanced Chip Set) geliştirildi. Şu anda 2.0 makinalarda bulunan bu çip seti için daha fazla ROM kullanıldı. ECS, PAL ve NTSC programlarını uyumlu ve sorunsuz çalıştırıyordu. Fakat yeni getirilen çözünürlükler -1280 x 512 gibi- önemli derecede makinanın hızını düşürdü. Bir de buna 4096 renkli bir paletten sadece 4 rengin seçilebilmesi eklenince, Amiga'cılar hayal kırıklığına uğradı.

Son geliştirilen çip setine bakılınca 16 milyonluk paletten 256 veya 250.000 den fazla rengi, aynı ekranda görmek mümkün. Ayrıca grafik işlemcisinin hızı da 4 kat artırılmış. Eski OCS ve ECS çiplerine tam uyumlu olduğu için eski programları da sorunsuz çalıştırıyor.

VE AGA...

Bir varmış bir yokmuş, AGA (Advanced Graphics Architecture) diye bir çip seti varmış. 1990 yazında kod adı Pandora olarak yaratılmış. Bundan bir süre sonra, Agnus çipi Alice, Denise çipi de Lisa olurken, bizim Pandora'nın da ilk prototipi olan AA (Advanced Amiga) yapılmış. O zamanlar bu AA'yı A3000+'ın kalbine koymayı düşünürlermiş. Ama maalesef A3000+ üretilememiş. Onun yerine AA ilk olarak A3400'ün içerisine konmuş. Ama bu sefer de A3400 piyasaya çıkamamış. Sonunda A4000'in içerisine, arasına bir 'G' konularak AGA altında hizmete sunulmuş, helesi.

A1200 ve A4000'in grafik kalbi AGA, eski Amiga'lara monte edilemiyor. Nedeni ise, AGA'nın ECS'den 4 kat hızlı olması. Bunun yanında AGA, hızlanmak için daha fazla CHIP RAM'a ihtiyaç duyuyor. Chip RAM de, eski Amigalarda fazla genişlemiyor ve siz de avucunuzu yalıyorsunuz. Tek çare makinayı değiştirmek (Okuyucu İlanları'na çok iş düşecek).

AGA kullanan makinalar 32 bitlik olduğundan, eskisinden 2 kat daha hızlı çalıştığını düşünebilirsiniz. Ama grafik işlemlerinde çipler, bilgileri CHIP RAM'a ikişerli gruplar halinde yazarak 64 bitlik bir makina performansına ulaşıyor. AGA sayesinde tek bir rengin tonlaması 16'dan 256'ya, dolayısıyla palet 4096 renkten 16.777.216 renge çıkarılmış. Ekranda (HAM hariç) 256 renk aynı anda gözüküyor (VGA mi ne?). Hatırlarsanız, OCS'de bu sayı 32 idi.

Eh, biraz da HAM hakkındaki yeniliklere değinelim. HAM, bilindiği üzere sadece Amiga'larda kullanılan bir sistem. AGA'da maksimum bitplane sayısı 6'dan 8'e çıkartılmış. Bu sayede aynı ekranda 4096 değil, 262.144 renk kullanabiliyorsunuz (HAM8 modu). Orijinal HAM modunda, Amiga kendisi için 16 taban renk ayırıyordu ve bu renkleri özel bir işlemden geçirerek, ekranda 4096 rengi aynı anda gösteriyordu. HAM8'te ise taban renklerinin sayısı 64'e çıkarılmış.

Çözünürlüklere gelince, ECS'deki çözünürlük aşılmamış. Mesela A600 ile de 320x256, 640x256, 1280x256, 800x300, 640x480 çözünürlüklü ekranlar açabiliyorsunuz. Hatta interlace ile bu ekranların dikey çözünürlüklerini iki katına çıkarabiliyorsunuz. Ama, ECS'de yüksek ekran çözünürlüklerinde renk kısıtlamaları varken, AGA'da tüm ekran modlarında 256 rengin, hatta HAM8'in kullanılması mümkün.

Animasyon için de bir örnek: A1200'de, Hi-res HAM8 ekranla yaptığınız animasyonları, saniyede 24 kare hızla gösterirken, herhangi bir takılma veya titreme olmuyor. Nasıl AGA?

Sprite sistemi tamamen yenilenmiş. Genişlikleri 16, 32 veya 64 piksel olabiliyor. OCS ve ECS altındaki sprite'lar düşük çözünürlükte yapıldığı için yüksek çözünürlüğe geçince pikseller göze batıyordu. AGA sprite'ları, lo-res, hi-res hatta SuperHires modlarında gösterilebiliyor. Ekran modları ve sprite modları tamamen birbirinden bağımsız. AGA'da, sprite'ların yatay *konuçlandırılma* çözünürlüğü 1280 olabiliyor (bildiğiniz gibi, OCS'de 320 piksel ile sınırlıydı). Bu sayede ekran modu ne olursa olsun, çizim programlarının sprite'ı herhangi bir pikselin tam üzerinde gösterebilmesi mümkün. Bu güçlü grafik yeteneklerini destekleyen bir beat'em up düşünserize...

Eski Amigalara uyumuna gelince... 2.0 makinalarda olduğu gibi, reset sırasında mouse'un iki tuşunu basılı tutarsanız, karşınıza bir menü çıkıyor. Buradan PAL, NTSC görüntü veya Original, Enhanced veya AGA çip seti uyumu seçilebiliyor. Eski programların çalışabilmesi için, Relokick adlı bir program yardımıyla 1200'ü 1.3 olarak açmanız da mümkün. Ancak eski amatör demo ve oyun yazıcılarınınbu yüzden AGA'ya ait kitapları karıştırmaları gerekecek. Bu arada Commodore firması, bundan sonra çıkacak olan yeni çipin (kod adı AAA imiş) AGA ile uyumlu olup olmayacağına da garanti vermiyormuş.

Onlar uğraşa dursunlar. Bence, eğer imkanınız varsa artık eski Amiganızı, AGA'lı bir Amiga ile değiştirin. A1200'de zaten düşük fiyatlı olabilmesi için tasarlanmış.


256 RENK


32 RENK

N.HAKAN AKBAŞ

PAL ve 1084	
Hi-res	640x256
Hi-res Laced	640x512
Lo-res	320x256
Lo-res Laced	320x512
Super Hi-res	1280x256
Super Hi-res Laced	1280x512
DoublePAL ve VGA	
Hi-res	640x256
Hi-res Laced	640x1024
Hi-res No Flicker	640x512
Lo-res	320x256
Lo-res Laced	320x1024
Lo-res No Flicker	320x512
Euro36 ve 1084	
Hi-res	640x200
Hi-res Laced	640x400
Lo-res	320x200
Lo-res Laced	320x400
Super Hi-res	1280x200
Super Hi-res Laced	1280x400
Super72 ve Multiscan Monitör	
Hi-res	400x300
Hi-res Laced	400x600
Super Hi-res	800x300
Super Hi-res Laced	800x600

Tüm çözünürlüklerde istediğiniz sayıda renk kullanabilirsiniz. Multiscan monitörler VGA ve 1084'ü destekler.



NE
KİM
NEREDE
YENİ
ÖNCE
SONRA

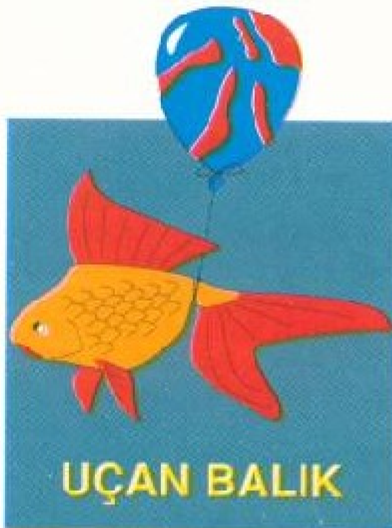
İNEXESİ

Merhaba!

Artık yeni bir köşemiz var:"**İNEXESİ**". Sayfa artırımı yaptığımız bu aydan itibaren, derginin bütününden çalabildiğimiz bu bir kaç sayfalık sınırlı yerde size bilgisayardan öte, birazda kültür ve sanat dünyasından, sosyal etkinlikler'den; kısacası yaşamdan, insanlardan haberler verelim istedik. Bu köşenin, bilgisayarla uğraşmakla geçen saatlerin (bazen günlerin) ardından, artık yorulduğunuzu hissettiğinizde, gene derginizi elinize alarak kısa bir sürede olsa dünyada bilgisayar dışında ne olmakta, ne gitmekte haber alabileceğiniz, zihninizi dinlendirebileceğiniz bir köşe olması çabasındayız.

Fark edebileceğiniz gibi bu bölümü birkaç arkadaşımız birlikte hazırlamaktalar. Ankara'dan Uçan Nilgün diye bir balık arkadaşımız, bu ayki girişi kadınlar, dergi ve dünyayı zaptetmekle ilgili komik, acaip, zararlı olan bir bölüm yazacak (mış... tabii ki bu tavrını değiştirmezse yazılarının yayınlanma şansı düşebilir!!). Şaka bir yana sizi CAN'ından çok seven Nilgün arkadaşımız "UÇAN BALIK" adlı bölümde bu ay size yeni çıkan veya çıkacak filmleri tanıtacak. Sinan Erel (belki diğer dergilerdeki "VIZILTI" rumuzlu yazılarından tanıyacağınız) arkadaşımız da kitap tanıtımları yapacağı KIRINTI ile sizlerle birlikte olacak. Ayrıca ileriki aylarda elimizden geldiğince, Türkiye'de yeni çıkan veya çıkacak olan albümleri, bu albümleri çıkaran grupları veya insanları, geçmişlerini tanıtmaya çalışacağız. Tabii ki sizlerin de görüşlerinizi almak istiyoruz. Bu köşeyi zaman içinde ve elimizden geldiğince sizlerin istekleri ve şikayetleri doğrultusunda değiştirip geliştirmek arzusundayız.

Bu arada havaların güzelleştiği, insanların melankoliden sıyrılıp canlandığı, bahar aylarında geleceğe dair çok güzel haberler aldık. Bu haberler arasında İstanbul'ca yapılacak Guns'n'Roses konseri, Metallica konseri, Deep Purple konseri, Bon Jovi konseri ve İstanbul Festivali'ne geleceği söylenen Sting bizi pek mutlu kıldı. Sıra geldi arkadaşlarımızın yazılarına. Önce Uçan Balık.



Merhaba benim CAN'ımdan çok sevdiğim okuyucularım. Sonunda bu dergiye kadın eli değdi ve neşe geldi, sevimlilik geldi, sıcaklık geldi. (Bu daha bir başlangıç, ilk önce ben, sonra diğer hemcinslerim önce dergiyi sonra da tüm dünyayı ele geçireceğiz, hah hah haaa!). (Sen öyle san! Nihohaha. -Ed.)

Evet, dergimizim bu yeni köşesinde her ay sizlerle beraber olacağız. Sizlere kültür dünyasında neler gelip geçtiğini yazılarımda anlatacağım. Bu ay size müthiş haberlerim var. Daha önce hiçbir yerde okumadığınıza emin olduğum sinema haberleri, yeni, çok yeni filmler işte bu köşede ilk defa sizlerle tanışacak. Haydi.. Başlıyorum!

SİNEMA

ROCKY ŞİMDİ DAĞLARDA

Son olarak "Oscar", "Dur, yoksa annem ateş edecek" gibi komedi filmleri çeviren Sylvester Stallone'un son filmi "Cliffhanger" bir macera filmi. Stallone bu filmde bir park bekçisini canlandırıyor ve filmde Stallone'nin mahsur kalan dağcıları kurtarmak için giriştiği tehlikeli macera anlatılıyor. Bazı sahneleri İtalyan Alplerinde çekilen Cliffhanger'da düz duvara tırmanan Stallone dublör kullanmadı. 60 milyon dolara malolan filmin yönetmeni Renny Harlin. Filmde rol alan diğer oyuncular ise şunlar: John Lithgow, Caroline Goodall, Michael Rooker, Janine Turner. Nefis doğa manzaralarınıda izleyeceğmiz bu film pek yakında gösterime giriyor.

HOCUS POCUS

Hocus Pocus ve işte karşımızda üç ünlü yıldız: Bette Midler, Kathy Najimy ve Sarah Jessica. Bu oyuncular 17.yy'da asılarak idam edilen üç cadının tekrar yaşama, ancak günümüz zamanına dönüşlerini Hocus Pocus'da canlandıracaklar. Kenny Ortega'nın yöneteceği film Salem, Massachusetts ve Güney California'da çekilecek. Bakalım bu üç tatlı cadı 20.yy'da cadılıklarını ne derece gösterebilecekler.. Filmin Temmuz ayında gösterime girmesi bekleniyor.

SEN DE Mİ JANET?

Müzik süperstar'ı Janet Jackson da oyunculuğa soyundu. "Poetic Justice" adını taşıyan bu filmin diğer rollerini Tone Loc, Tupac Shakur ve Keith Washington paylaşıyorlar. Jackson, güneybatı L.A'de yaşayan 19 yaşındaki bir kuaförü canlandırıyor. Tupac Shakur ise Janet Jackson'a aşık olan rapçi bir postacı rolünde. Aşk, müzik ve dans... Oyunculuğunu "Fame" adlı diziden hatırlayacağımız Janet Jackson'un nasıl bir sinema sanatcısı olduğunu yakında göreceğiz.

ROBOCOP 3

Ve Robocop geri dönüyor. Bu sefer CCP, Detroit şehrini yıkıp yeni bir şehir inşa etmeye karar veriyor. Bunun üzerine Robocop evlerini savunan asilere yardım etmek için polis teşkilatından istifa ediyor ve asilere katılıyor. Robert Burke, Nancy Allen, John Castle ve Bruce Locke'un rollerini paylaştığı bu film bakalım Robocop serisinin sonuncusu mu?

BU SERİ HİÇ BİTMEYECEK

"Elm sokağında kabus" dizisinin son filmi "Freddy'nin ölümü, son kabus" sanılıyordu ama bu film bitmedi. Görünüşe göre hiç bitmeyecek. "A nightmare on Elm Street part 7" orjinal adıyla çekimlere başlanan filmin başrol oyuncusu herzaman olduğu gibi Robert Englund. Filmde Freddy ölümden dönüyor ve... Eh, gerisini tahmin edebilirsiniz..

JURASSIC PARK

Steven Spielberg'den Crichton'un bestseller kitabından sinemaya uyarlanmış bir yapım "Jurassic park". Başrollerinin Sam Neill, Laura Dern ve Jeff Goldblum tarafından oynandığı filmin özeti kısaca şöyle: Çok gelişmiş bir eğlence parkında genetik olarak makinalaştırılmış dinazorlar, birgün kendi kendilerine düşünmeye başlarlar ve bu çeşitli olayların meydana gelmesine sebep olur. Steven Spielberg + Bestseller olmuş bir kitap = sonuç ne olacak bakalım.. Haziran ayında filmin gösterime girmesi bekleniyor.

WHAT'S LOVE GOT TO DO WITH IT?

Bu şarkıyı hatırladık, değil mi? Tina Turner'ın hit parçalarından biriydi. İşte bu şarkı ve Tina Turner'ın hayatı sinemaya konu oldu. "Tina; What's love got to do with it" adlı filmde Tina Turner'ı Angela Bassett canlandıracak. Filmin diğer oyuncuları ise Larry Fishburne ve Jeniffer Lewis.

THE LAST ACTION HERO

Başrollerini Arnold Schwarzenegger, F.Murney Abraham ve Mercedes Ruehi'nin paylaştığı filmde Schwarzenegger popüler hayali bir film kahramanı olan Jack Slater'ı canlandıracak. Filmin Haziran ayında gösterime girmesi bekleniyor.

Ve diğer filmlere de kısaca göz atalım:

● "Silver", Sharon Stone'un başrolünü üstlendiği, William Baldwin ve Tom Berenger'ın rol aldığı bir film. Bu filmde Berenger bir polis romanı yazarını, Baldwin ise bir multimilyarderi canlandırıyor. Ve, tabii ki, söylememe gerek yok, ikisi de Stone'un peşinde..

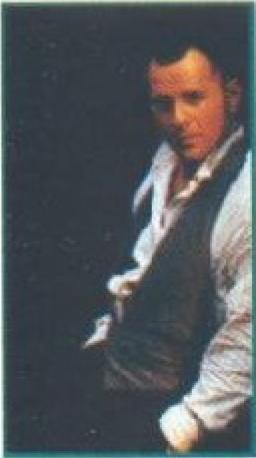
● "Hot Shots! Part Deux", bir dizi film serisi daha. Başrollerinde Charlie Sheen, LLoyd Bridges, Richard Crenna ve Valeria Golino var. En az ilk bölümü kadar komik olduğunda hiç şüphem yok!

● "Addams Family" geri döndü. Orjinal adı "Addams Family Values" olan bu filmdeki oyuncu kadrosu birincisinin aynı.

● Ocak ayında gösterimde olan "Wayne's World" özellikle gençler tarafından çok ilgi gördüğünden ikincisinin çekilmesine karar verildi. 1.5 trilyonun üstünde gişe hasılatı yapan bu yapımın devamı niteliğinde olan "Wayne's World 2" geçen filmin kadrosunu koruyor. Mike Myers ve Dana Carvey yine başroldeler.

● "Needful Things" Stephen King'in hikayesinden uyarlanan bir film. Başrollerini Ed Horris, Bonnie Bedelia ve Amanda Plummee paylaşıyorlar. Konusu ise kısaca şöyle: Şeytan Castle Rock kasabasında yeni ve ucuz mallar satan bir dükkan açar. Sattığı mallara karşılık dükkanından alışveriş edenlerin yaşamlarını satın alır.

● Macauley Culkin, Christopher Lloyd, Whoopi Goldberg, Patrick Stewart, Leonard Nimoy, Phil Hartman, Frank Welker.. İşte "The Pagemaster" filminin süper kadrosu. Filmde Culkin bir kütüphanede saklanırken kitapların sayfalarının içinde kaybolan bir çocuğu canlandırıyor. 30 milyon dolarlık bir bütcesi olan bu filmde yüksek kaliteli animasyonlar bulunuyor. Film gelecek sene gösterime girecek.



● "Die Hard 3", Bruce Willis'in başrolünü üstlendiği Die Hard serisinin sonuncusu. Konusu gayet ilginç ve bizleri de yakından ilgilendiriyor. Bu macerada Willis ve karısı bir yolcu gemisinde seyahat ederken Türk teröristlerin saldırısına uğrarlar. 1994 yılında gösterime girecek film bakalım yurdumuzda nasıl yankı uyandıracak?

İşte bu kadar. Umarım elektronik devrelerle dolu kafalarınıza(Neyle?? -Ed.) bilgisayarlar dışında birşeyler sokmayı başarmışımdır. Bu ilk yazımın sonunda bu dergiye bir bayan yazar aldıkları için ne kadar mükemmel bir iş yaptıklarını hatırlatır, kendi başarılarımın devamını dilerim. (neden herkes benden nefret edecekmiş gibi bir his var içimde??)(Acaba neden?-Ed.)

Benim CAN'ımdan çok sevdiğim okuyucularım.. Uçan Balık köşesine siz de katkıda bulunun. Okuduğunuz kitapların, gördüğünüz filmlerin ve dinlediğiniz müziklerin tadını bizlerle paylaşın. Özellikle kitap konusunda diğer okuyucuların ilgisini çekebilecek kitapların isimlerini ve kısa konularını gönderin. (68000 Hardware Manual cinsi kitaplar olmasın..)

Hep beraber yeni güzelliklerde buluşalım. Nice Uçan Balıklara..

Adres:
UÇAN BALIK
***AMIGA* DERGİSİ**
PK.148 06660
K.ESAT **ANKARA**

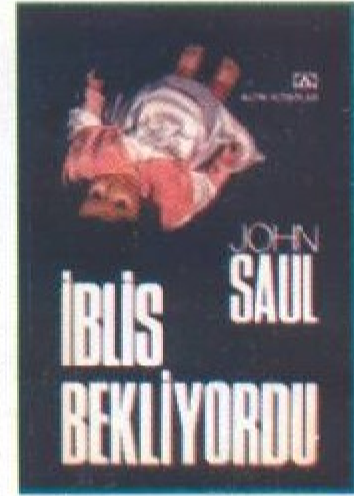
NİLGÜN ÖZDAL

KIRINTI

Bir bilgisayar dergisinde bilgisayara (kısmen de olsa) karşı bir köşe.

Yani, tamam bu aletler çok güzel, sevimli ve maharetli şeyler. Yaşamınızı bir anda değiştiriyorlar ve siz ne kadar uzak durmaya çalışsanız da er veya geç hayatınıza giriyorlar. Bu kaçınılmaz bir sürpriz. Ama onun esiri olduğunuzda yaşamınızı olumsuz yönde etkileyecek bir olay. Tamam canım, hemen kızmayın. Size oyun oynamayın veya grafik ve müzikle ilgilenmeyin demiyorum. Sadece sınırlarınızın farkında olun. Hani sınav dönemlerinde biraz daha dikkatli kullanın. Yani bu haşarı aleti verimli kullanın. Bu kadar laftan sonra, bilgisayarınızın ekranından gözlerinizi alıp da birşeyler okumaya karar vermiş olmalısınız. Ben de size birkaç kitap tavsiye edeceğim.

● ***İBLİS BEKLİYORDU***



Bahsedeceğim birinci kitap ülkemizde ilk kez çevirisi yayınlanan bir yazara ait, JOHN SAUL. Yurt dışında klasik bir çok yazara rakip olarak çıkmış olan SAUL, oldukça geniş bir okuyucu kitlesine sahip. Sanırım bundan sonra adını daha sık duyacaksınız. Tabii korku severler SAUL'u farkına varmadan benimseyecekler. Altın Kitaplar Yayınevi tarafından yayınlanan İBLİS BEKLİYORDU (SUFFER THE CHILDREN) yazarın ilk romanlarından. Akıcı bir dile sahip. Bazı yerlerde kendinizi tempoya kaptırıp nerede olduğunuzu unutabilirsiniz . O yüzden şehir içi ulaşımlar esnasında okumanızı tavsiye etmem. Durağı veya iskeleyi kaçırabilirsiniz. En iyisi birkaç saat rahatsız edilmeyeceğiniz bir ortamda okuyun (Gece yarısı 'bir bakayım' diye aldım, elimden bırakamayıp bir solukta bitirdim, fena sarıyor -Ed.). SAUL'un diğer çalışmalarını da kısa sürede okuyabileceğimizi umuyorum. Korkuseverler kaçırmasın. Aşağıdaki satırlar ne demek istediğimi daha iyi anlatacaktır.

"... çıldırdığını anladı. Kendini korumaya çalıştıysa da yapacak bir şeyi yoktu. Düşmekten hala sersem gibiydi ve beyni kaslarına hükmedemiyor, elini mi ayağını mı oynatması gerektiğini bilemiyordu. Bulanık gözleri arasından bıçağın kendisine doğru savrulduğunu gördü ama hiçbir şey hissetmedi. Sadece kolundan kan fışkırdığını görüyordu. Kaçınmaya, kendini korumak için kolunu kaldırmaya çalıştıysa da felç olmuş gibiydi. Bıçak durmadan iniyordu üzerine. Az sonra hiçbir şey görmemeye başladı. Neden acı hissetmediğini düşündü. Acı duymalıyım, ölmek acı vermeli, diye düşündü. Ama acı duymuyordu. ...ağır ağır ölüme yaklaşmaktaydı. Zihni sisler içine gömülürken dua etmeye başladı."

● ***YARATIĞIN GÖZYAŞLARI***

İkinci kitabımız DEAN R. KOONTZ'a ait, YARATIĞIN GÖZYAŞLARI (DRAGON TEARS). Fazla bir şey söylemeye gerek yok sanırım. KOONTZ ve en son romanlarından biri. Aşağıdaki satırlar benim söyleyebileceklerimden daha fazlasını anlatacaktır.

"....vücudu giysilerinin altında dalgalanmaya başladı. İçi öfkeli çıngıraklı yılanlarla dolu bir çuval gibi. Yaratık... değişiyordu. Yüzü eridi, sonra yeniden biçimlendi. Sanki her biri bir öncekinden daha



korkunç olan canavarlar yaratmaya dalmış çılgın bir tanrının demirci ocağında erimiş gibi. O mor yara izleri kayboldu. Sürüngen gözleri de. Karmakarışık saçları ve kaba sakalı da. Zalim ifadeli ağzı da. Bir an kafası biçimsiz bir et yığınına dönüştü. Sıvılar akan püre gibi bir şeye. Kanlar yüzünden kıpkırmızıydı yüzü. Sonra rengi koyulaşarak kızıl kahve oldu. Köpek maması tenekesinden boşaltılmış bir şey gibi parlıyordu. Birdenbire dokuları katılaştı. Şimdi kafası birbirlerine sarılmış farelerden oluşan bir top gibiydi. Kuyrukları korku uyandıran perçemlere benziyordu. Vahşi bakışlı gözleri parlak kan damlaları kadar kırmızıydı. Yağmurluğun büzülmüş yenlerinden yaratığın elleri değil, fareler sarkıyordu. Kabarık gömleğinin düğmelerinin arasından diğer kemiricilerin kafaları uzanmaya başladı."



● BAŞVERENLER BAŞKALDIRANLAR

Son kitabımız ERGUN HİÇYILMAZ'ın özgün bir çalışması, BAŞVERENLER BAŞKALDIRANLAR. Şimdi size bir arkadaşımın yorumunu iletiyorum.

"Muhteşem ! Tam manasıyla bir araştırma hikayesi. Türk tarihinde - fazla da uzun olmayan bir süre önce - yazılması ve konuşulması zor olabilecek bazı konuları, bazı kişileri 'onlar böyle düşünüyorlardı' gibi bir yorumla, tek isim altında birleştirmiş, sayın Hiçyılmaz. Herşeyin ötesinde, o klasik inceleme-araştırma kitaplarının soğukluğundan uzak, eski Tarih Mecmuası'ndaki hikayeler gibi kaleme alınmış. Zamanında milletine çok şey vermiş, sonra şanssızlık, kadersizlik, açgözlülük veya yanlış anlaşılma gibi sebeplerle 'harcanmış olan pek çok tarihi şahsiyeti buradan -bu kitaptan- çok daha değişik bir yönden gördüm. Kitabın sonundaki kaynaklardan direkt kopya olarak geçirilmiş olan 'Çerkez Ethem' ile 'İsmet İnönü'nün telgraf/mektupları kitabı iyice özelleştiriyor. Dörtdörtlük bir araştırma, bir kütüphane klasiği olmayı hakediyor."

Nezih DOLMACI

Evet, şimdilik bu kadar kitap yeter. Gelecek sayıda görüşmek üzere, bol kitaplı günler.

SİNAN EREL

Evet, Nilgün Balık ve Sinan Kırıntı'dan bu aylık bu kadar. Umarım yazılarını beğenmişsinizdir. Nilgün için yazacağınız mektupları lütfen yazısının altındaki ANKARA adresine yollayın. Bunun dışında Sinan Erel'in köşesi veya genel olarak "İNEXESİ" ile ilgili birşeyler yazdıysanız, (ki bu bizim en büyük arzumuz) bu yazıyı lütfen aşağıdaki adrese yollayın:

İNEXESİ (veya **KIRINTI**)
AMİGA Dergisi
PK:41 - 81311
Bahariye / İSTANBUL

Bu ay yazımızın sonunda Nilgün'e inat bizde bir film açıklaması yapalım dedik. Bu filmin prodüksüyonu tamamen bize ait olup her hakkı saklıdır. Haydi bağlayın kemerlerinizi film başlıyor: film ortalama 65 saat sürecek olup 10 dakika mısır patlağı ve çiş molası yoktur, lütfen filme gelmeden önce çişinizi yapıp, patlaklarınızı yanınızda getiriniz. Salonda (pardon dergiyi okurken) kabuklu yemiş yemek kesinlikle yasaktır.

Yıllar yıllar önce kendisini çok uzun saçlı sanan kısa saçlı, uzun boylu bir cüce varmış. Dökülmüş saçları ile ayrı bir ekolmüş. Üstelikde milletele 'pantul giyiyor, ekikiki' diye dalga geçerken kendisi etek döpyes takım giyermiş. Adı da... Rattle the Head'miş. Her ay çıkan Amika dergisine, karşılığında ırgatlık yaparak yazı yazarmış. Netekim bu sevimli, suratsız, kol düğmeleri bozuk uzun cüce yazı yazmaktan ve Fick Off (feetbowl oyunu) adlı oyunu oynamaktan da hiç anlamazmış. Genede cücemiz kendisini reddeden Amika dergisi yöneticilerini, OECD, NATO, OPEC ve Büyük Biraderden torpil bularak kafalamış ve dergide bir köşe kapmış (bu köşenin adı da: "Nahenga Amika" imiş). Dino Hinli ile yaptığı röportaj, kendisine B.A.R. (Best Abzürt Reporting) ödülünü kazandırmış. Ama bununla da yetinmeyen cüce, dergi çalışanları ile ilgili başka bir abzürt reporting ile bütün dünya rekorlarını kırmış ve dünyanın yaş dolu gözleri önünde E.T.K.H.A.T. (En Teknik Kızarmış Hindi Of All Times) ödülünü de kazanmış.

İşte esas oğlanın (cüce) kısa yaşam öyküsü. Bu filmin ana konusu esas oğlanın (cüce) yaşam öyküsü.

2017 yılının mavi bir kış günü, aylardan Ağustos. Fonda, Guns'n'Doses adlı bir grubun "Like a Player" adlı parçası çalmakta. Kamera bir camı kırarak aşağı iner arkadan küfürlü melodiler gelmeye başlar, kameraman kaçar. Yönetmen yardımcısı (biz) azimle kamerayı eline alır, kalınan yerden hitina ile devam eder. İki saatlik bir inişten sonra, kahramanımızın kulak memesi görükür. Yönetmen anırır: 'Joysitiği bırakta kameraya bak.'. Kahramanımız ahenkle kameraya döner. Saçlarını rüzgara bırakır, peruğu uçar, kafası parıldar. 5276 deneme sonunda hala bir kare bile çekilememiştir. Rattle'ın kafa parıltısı etraftaki halk sakinlerini rahatsız etmektedir. Yönetmen Rattle'ın Head'ını siyaha boyar. Çekim devam eder. Film biter. Yönetmen küser. Fakat insanlık bende kalsın der ve film yeniden başlar. Rattle "En böyük Fenerbahçe" der. Ardından "Saçınızın parlaklığı için Hibar Pank'ı seçin" der. Zıplar, takla atıp havada döner fiske sallar. Yere düşerken "Aslında ikimizde kazanabiliriz. Nihohühi" der. Rakibi kabul etmez 'Hayır yanlız ben kazanacağım" der. Bu konuşmalar yönetmeni bayar. 'De gidin len oradan. Kölgelerin gücü adına ben hiç uğraşmıyorum, yıkayıp çıkıyorum' der. Bu konuşmalar üzerine makyajcı kaçar. Film iyice hızlanmıştır. Seyirci gerilimi hissetmektedir. Zaten film de 'sınır ötesi bir aşk filmi' olmaktan çıkıp karete-macera filmine dönüşmüştür. O sırada 'Alaska frugo' diye bir ses duyulur. Karanlıkta sesin sahibi seçilmez ama kel kafasının göz kamaştıran parıltısı insanların kuşku ile Rattle'e bakmalarına sebep olur. Bunun üzerine Rattle nükte ve cinfirikli bir hareketle ağlaya ağlaya tatlı bir melteme biner ve uzaklara gider. Sonradan katilin uşak olduğu nedense anlaşılır. Film bu sefer gerçekten biter. Yönetmen içinden 'Benden iyi detektif olur be' diye geçirir. Akabinde yönetmen, 'mahir ama bedbin' (ne demekse?) bir edayla 'hadi dağılın üle, ne o, ayı mı oynuyo' deyip birikmiş olan gözü yaşlı, hisli seyirci kalabalığını dağıtır. Film bayağı bi ödül alır. Özellikle cam kırılma sahnesi çok beğenilir. En iyi kadın oyuncu ödülünü alır. Nedeni bilinmez ama 'Aldık ödülü işte, boşuna deşmiyelim, ödülü de kaybetmiyelim' politikasıyla ört pas edilir. Bu arada esas oğlanın yaşam öyküsü ile film arasında ki alaka bulunamaz, zaten bulanlar da diğerlerine söylemezler. Bu bayağı bir insanın kendini intahar etmesine, Mars birlikler komutanının işten kovulup, 'Et ve ciklet çiftlik ürünleri' gibi tuhaf adlı zaten sonradan iflas edecek bir şirket kurmasına sebep olur.

THE END, BİTTİ, SON Hadi dağılın, daha bir sürü yazı var.



ALL ★ STAR
MADE IN U.S.A

Acil Servis

Merhaba arkadaşlar,

Bu yeni sayıya yazdığınız mektuplara teşekkür ederek başlamak istiyorum. Gerçekten çok içten ve hoş, mektuplarınızı okumak ve cevaplamak benim için büyük bir zevkti. Ayrıca ileri düzeyde sorularınız da gerçekten ülkemizde Amiga kullanıcılarının düzeyinin gittikçe arttığının bir işareti olarak beni oldukça sevindirdi.

Bir yazımda Bronx'un Hançer'i yurtdışı bağlantıları sayesinde kırdırcığından ve bunun ne kadar yanlış bir davranış olduğundan söz etmiştim. Bronx'un kurucularından Tunç geçenlerde beni aradı ve bu işi yapan kişinin Venom adını kullanan Eylem isminde bir modem swapper olduğunu ve kendileri ile en ufak bir ilişkisinin bile bulunmadığını söyledi. Yanlış bilgilendirilme dolayısıyla yazdığım bu haberden dolayı bütün Bronx üyelerinden özür dilerim.

Gelelim Venom adındaki arkadaşımıza. Bu kişi her şeyden önce ülkemizin tartışmasız en büyük Supplier'ı. Yani ülkemizde yazılan tek tük bir kaç oyunu, üstün yetenekleri (telefon hattı ve modemini kast ediyorum) sayesinde yurt dışına yollayıp, kırılmasını sağlıyor. Bunun yanında modem board'larında para karşılığı elde ettiği yeri kullanıp diğer Türk kullanıcıları buralardan attırıyor. Bütün bunlar yetmezmiş gibi ülkemizdeki kullanıcıları her fırsatta dışarıda kötüleyip en büyük modem trader'lardan biri olmaya çalışıyor. Ve bir şey daha eğer bu Venom'u şu yada bu şekilde tanıyorsanız lütfen bana bir şekilde adresini ve telefon numarasını bildirin, zira bu kadar aşağılık bir işi nasıl yapabildiğini şahsen kendisinden öğrenmek istiyorum.

Benden bu kadar haber yeter, gelelim sizin sorunlarınıza;

Oyun grafikleri:

Iff formatında olmayan oyun grafiklerini nasıl değiştirebilirim ?

Emek Tüzün

Benim bu olayda anlamadığım bir nokta var; eğer oyunun grafiklerini beğenmiyorsanız gidin güzel grafikleri olan bir oyun alın, ne diye uğraşıp oyunun grafiklerini değiştireceksiniz. Şaka bir yana bu işin böyle basit bir yöntemi yok, zaten olsa bile bu tür bir şeyi burada açıklamam, zira oyunun başlangıç ekranına isim yazıp bir şeyler yaptıklarını yazan lamerlara gerçekten sadece acıyorum. Bence oyun grafiklerini değiştirmeye çalışmayı bırakıp kendi oyununuzu yazmaya çalışın. Çok çok basit bir şey bile olsa bir şeyler yapabilmiş olmanın zevkini tadmak için bu işi yapın.

Amiga 1200:

Acaba A1200'ün de havası A600 gibi bir iki ay içinde söner mi ?

Levent Özer

Her şeyden önce sana Commodore firmasının da kabul ettiği bir şeyi belirteyim; A500+ bir hataydı, A600 ise en az bir düzüne hata eder. Commodore firması bir süredir yaşadığı ürünsüzlük ve durgunluğa bir çare bulabilmek için KickStart'ı değiştirip A500+'ı piyasaya sürdü ve bunun satışını desteklemek için A500 üretimini durdurdu. Bu suni bir çareydi ve işe yaramadı bunun üzerine firma C-64'teki fikri yakalamaya çalıştı ve bu amaçla A600 çıktı ve Plus üretimi de durduruldu. A600 maalesef ölü doğmuş çok sevimli bir bebekti, zira makinanın ana fikri kartuş gibi miladi bir fikre dayanıyordu, ayrıca A600 adını hak edecek gelişmelere de kesinlikle sahip değildi. Bu makinanın piyasaya çıkarılması sonuç olarak tam bir piyasa hatasıydı, o kadar ki böyle bir makinanın çıkmasını protesto için İngiltere'deki Amiga teknik ekibi toptan istifa etti. Fakat aynı hata A1200'de tekrarlanmadı. Bu makina da amaçlanan ucuz, halka hitab edebilen biraz daha zayıf bir A4000'di ve bu bence fazlasıyla başarıldı. Bence A1200 öyle kolay kolay silinecek bir makina değil, bu yüzden fırsatı kaçırmayın.

A500+ ve Uyumsuzluk:

Plus 2Mb Chip ram kartı alırsam oyunların uyumsuzluğu ortadan kalkar mı?

Cihan Alıngan

A500+'ın A500'e göre iki tür uyumsuzluğu var. Bunladan birincisi senin de bahsettiğin gibi Chip Mem'den kaynaklanıyor, diğeri ise KickStart'tan. Fakat iki problemin de ana kaynağı kuralına uygun olmayan programlama. İlkinde, program Fast Mem arıyor ve eğer en az 2Mb ek hafızan yoksa bunu bulamıyor (A500+ ve diğer Fatter Agnus'u makinalarda ilk 2Mb Chip Mem olarak alınır) dolayısıyla çalışamıyor. Diğerinde ise programcının yaptırdığı bir işlem KickStart fonksiyonları ile çakışıyor ve program yine çalışmıyor. Dolayısıyla senin düşündüğün sadece tek yönlü bir çözüm getirebilir, yani bazı programlar çalışsa da bazıları yine çalışmamaya devam edecektir, bu konuda sana bir müjde vereyim, bu tür programlar artık pek kalmadı kalan bir kaç program da (Dungeon Master dışında) pek te önemli şeyler değiller. O yüzden bence hafızan sana yeterli geliyorsa boşuna masrafa girme.

Resource:

Hafızadaki makina dili programları Seka Source haline getiren bir program var mı?

Gökhan Keser

Bu türden iki program var; Seka Source Generator ve Resource. Dürüst olmak gerekirse ilkinin nasıl kullanılacağını ben öğrenemedim ve biraz da yetersiz buldum. Bunun yanında Resource tam anlamıyla müthiş bir program, o kadar ki aramadığın bir çok şey bile var. Yalnız bunun çıktısını Seka uyumlu yapmak için bir miktar elden geçirmek gerekiyor ki bu da pek o kadar zor bir şey değil. Bu arada diğer soruların biraz bu köşenin seviyesini aşıyor, bunlara eğer zaman bulabilirsem BootBlock'ta veya adresini gönderirsen sana yazarak cevap verebilirim. Assembler çalışmaya devam et.

Korumalar:

Orijinal oyunlardaki korumaların mantığı nedir, nasıl çalışırlar ?

Altan alpay

Kısaca anlatmak gerekirse korumaların genel olarak yaptıkları iş,

disketin normal kopya programları ile kopyalanamayacak bazı bölgelerine belirli işaretler yerleştirip oyun sırasında bunu kontrol etmektir. Bu sayede disketteki bilgi kopyalansa bile bu işaretler kopyalanamamakta ve sonuç olarak ta kopya çalışmamaktadır.

CD Rom fiyatları:

CD Rom fiyatları ve kullanım alanları hakkında bilgi verebilir misiniz ?

Serhan Ceyhan

CD Rom Amiga'ya SCSI denilen bir controller vasıtası ile takılan bir ek birimdir. Amacı büyük miktarda bilgiye hızlı bir şekilde ulaşılmasıdır.

Genellikle Multi Media denilen tanıtım amaçlı uygulamalarda kullanılan bu alet son yıllarda özellikle Avrupa'da ansiklopedilerin yerini almaya başladı. Bilgisayarınızı ne amaçla kullandığınızı söyleseniz size çok daha fazla yardımcı olabilirdim, fakat bu olmadığından sadece bu tür genel bir bilgi verebiliyorum. Fiyat konusuna gelince, şu anda $1000 gibi fiyatlara ülkemizden CD-Rom+SCSI temin etmek mümkün.

Referans:

Amos, Pascal, Basic ve C dillerini açıklayan Türkçe veya orijinal kitapları nereden bulabilirim ?

Erol Erkişi

Bu tür kitaplar bir çok büyük kitapçıda bulunabiliyor. Benim ilk olarak tavsiye edebileceklerim Beyoğlu'nda Literatür ve Kadıköy Çarşısı'ndaki kitapçılar. Fakat bu olayda asıl mesele kitapları bulmakta değil, asıl sorun gerçekten yararlı kitaplar bulmakta. İşin doğrusu Amiga için bu tür kitaplar oldukça az ve yetersiz. Mesela Amos için hazırlanmış türkçe bir kitapçık var ve hemen hemen hiç bir şeyi doğru düzgün olarak açıklamıyor. C'ye bakarsak bu konuda en iyi kaynak Abacus'un kitapları. Bunlar gerçekten piyasadakilerin en iyileri. Tabi bu arada Kernighan & Ritchie'nin (C'nin yazarları) yazdıkları **'The C Programming Language'** de alınması şart olan bir kitap. Pascal konusunda biraz daha şanslıyız. zira bu konuda oldukça yararlı bir kitap hemen her kütüphanede bulunabiliyor bu kitabın ismi de **'Pascal & Problem Solving'**. Umarım bu kitaplar sana yardımcı olur.

Bu arada gelen mektupların %90'ı sayfa sayısının ve teknik yazıların azlığından şikayet ediyor. Sayfa sayısı dergi tutuldukça halledilebilecek bir olay, yalnız teknik yazılar konusunda bazı sorunlar var. Okuyucularımızın büyük bir kısmı başta assembler olmak üzere C ve Pascal gibi diller'de köşe açmamızı istiyorlar. Diğer dergilerde açılan bu tür köşeler ne yeteri kadar verimli olabildi ne de makul bir süre devam edebildiler. Bunun ana sebebi bu tür yazı dizilerinin gerçekten büyük bir özenle yazılmadıkları zaman oldukça ağır olabilmeleriydi, bunun yanısıra yazılan bütün yazılar bir yere kadar gelip ondan sonra tıkanmaktaydılar. zira bir yerden sonra programlar içerdikleri program kısmından çok data içermeye başlıyordu ve bu dataları girmek te okur için oldukça zor olmaktaydı. İşte biz de bütün bunları göz önüne alarak bu tür bir köşe açmamayı uygun görmüştük. Fakat bu yoğun istek üzerine belli bir assembler yazısı taslağı üzerinde çalışmaya başladık.

Son olarak söylemek istediğim bir şey daha var. Bazı arkadaşlarımız şu anda kapalı olan Amiga Dünyası ve 64'ler dergilerine abone olmuşlar ve bize mektup yazıp paralarının yanıp yanmadığını soruyorlar. Bizim Amiga Dergisi olarak başka hiç bir dergi ile bir ortaklığımız veya bağlantımız yok, o yüzden bu tür mektupları söz konusu dergilere yollarsanız bir cevap alabilirsiniz.

Yeni bir sayıda yeni sorunlarla uğraşmak üzere.

KIVILCIM HİNDİSTAN



Manyetik Paket

04

➤ **1. Digital Illusions:**

Tonny Espeset, ShareWare: $15

Amiga, daha çok bir grafik bilgisayarı olarak tanınır. Bu ününü biraz da Art Department Pro gibi üstün programlara borçludur. Ama bu gibi programlar hem fiyatları, hem bellek ihtiyaçları sayesinde normal kullanıcıların erişemeyeceği yerlerde dururlar. Mr. Espeset, (sanırım) AMOS'u kullanarak gayet güzel bir görüntü işleme (Image processing) programı hazırlamış. Program 1MB bellekte bile çalışabiliyor. Yalnızca bu, olası en kötü konfigürasyon olduğu için, fazla büyük grafikler üzerinde çalışamıyor. Digital Illusions, teorik olarak tüm IFF formatlarını destekliyor. Hatta 24 bit (16 milyon renkli) grafikleri bile yükleyip üzerinde işlem yapabiliyorsunuz.

Böylesine güzel efektleri olan bir programın Share-Ware olmasına çok şaşırdım doğrusu. Programcıyı ödüllendirmek gerek.



Grafik üzerinde yapılabilecek işlemler **Image Operators** başlığının altında yer alan kutucuklarda belirtiliyor. Eğer burada azıcık kutu olduğunu düşüneniniz varsa, Image operators yazan yerde sağ mouse tuşuna bir bassın. Tam 27 değişik işlemle grafiğiniz üzerinde oynayabiliyorsunuz. Bu işlemler kısaca şöyle:

Scale: Fazla görüntü kaybı olmadan resmin boyunu değiştirme.

Crop Visual: Grafiğin bir kısmını kesmak için kulanılır. Sağ tuşa basarak help ekranını kapatın. Enter grafiği keser, ESC işlemi durdurur.

Brightness: Parlaklık ayarı.

Filter: Kırmızı, yeşil, mavi renk filtreler.

Color to gray: Renkli resmi gri tonlarına çevirir.

Horizontal Flip: Resmi yatay olarak ters çevirir.

Vertical Flip: Aynı işlemi dikey olarak yapar.

Negative: Resmin negatifini çıkarır. Emboss'dan sonra iyi gidiyor.

Line Art: Gri tonundaki resimlerde yüksek kontrastlı yerleri ortaya çıkarır.

Horizontal Quake: Grafiğin satırlarını raslantısal olarak sağa-sola kaydırır.

Vertical Quake: Grafiğin dikey piksel sütunlarını yukarı-aşağı sallar.

Horizontal Wave: Satırları yumuşak olarak sağa sola dalgalandırır.

Vertical Wave: Sütunlara aynı işlemi yapar.

Hor Deepth Wave: Resim yatay dalgalı bir suyun altındaymış gibi sonuç verir. Animasyonlarda iyi oluyor netekim!.

Ver Deepth Wave: Yukarıdaki işlemi dikey dalgalı su için yapıyor.

Hor Shade Wave: Gölgeli yatay dalgalar yaratır.

Ver Shade Wave: Gölgeli dikey dalgalar yaratır (Hor-Ver Wave ile iyi gidiyor).

Motion Blur: Grafik bir yönde hareket ediyormuş gibi görünür.

Random Shade: Grafik bir TV ekranındaymış gibi görünür.

Star: Işık vurduğunda oluşan parlamayı yaratır. Mouse'u kliklediğiniz yerdeki parlaklığa göre yıldızın boyutu belli olur. Büyük yıldızlar elde etmek için ayrı yere bir kaç kez kliklemeniz gerekir.

StarBurst: Grafiğin en parlak yerlerine Star efekti yapılır. Özellikle animasyonlarda çok iyi sonuç veriyor.

Spiral: Bir bölgeyi alıp spiral oluşturacak şekilde kıvırır. Şirin.

Mosaic: Pikselleri büyütür.

Metamorphose: Bir grafiğin üzerine başkasını koyup ikisini birbirine karıştırır. Diğer işlemlerle oldukça iyi sonuç veriyor.

Splatter: Grafikten raslantısal pikselleri çalar.

Emboss: Grafik, kayadan yapılmış gibi görünür. Çok şık sonuçlar elde edebiliyorsunuz. Renkli sonuç almak için, metamorphose ile orijinal resimle Emboss edilmişi birleştirin.

Programın daha bir çok özelliği var, ama onları kendi başınıza keşfetmeniz gerekiyor.

Unutmadan, **"Sol AMIGA tuşu+A"** ile Workbench ekranına gidebilirsiniz.

➤ **2. Deluxe PacMan V1.1A**

Edgar M. Vigdal, ShareWare: $10

Sanırım PacMan'in ne olduğuna anlatmama pek gerek yok. Bilgisayar oyunlarının atası olan PacMan'i bu pakete almazsam haksızlık olurdu. Gerçekten güzel oyun. Sesler gerçek oyundan alınmış ve oyun Joy, mouse ve klavye ile oynanabiliyor. Şimdiye kadar gördüğüm en güzel PACMAN oyunu olduğunu söyleyebilirim. Zevkli dakikalar sizi bekliyor.



➤ **3. FixDisk:**

Werner Günther, 1989, FreeWare

Murphy'nin kanunlarına göre, disketinizdeki datalar (veya programlar) kopyalarını almadan hemen önce bozulurlar. Fixdisk, böyle durumlarda Murphy'yi bozum edebilmek için kullanılabileceğiniz ender programlardan biri. Tabii ki bu konuda hiç bir programa güvenilemeyeceği için bozulmuş diskin bir kopyasını almadan sakın üzerinde çalışma yapmayın. Bu sayede, diskiniz daha beter bir hale gelirse, başka programları denemek için bir şansınız daha olur hiç olmazsa.

Program çalıştığında, açılan pencerede yüzlerce Gacget'la (işlem butonu) karşılaşıyorsunuz. Sol üst köşedeki gadgetları kullanarak bozuk diskin içinde bulunduğu drive'ı seçin ilk olarak. Diski drive'a yerleştirmenizi söyleyen bir mesajla karşılaşacaksınız. Hastayı drive'a sokun, ve Disk Inserted'a basın.

Şimdi, program diskin tüm track'lerini okuyacak, ve diskin içinde bulunan (ve daha önceden silinmiş olan) programların listesini ekrana basacaktır. Listeleme işlemi bittiği zaman, silinmiş olan programların adı ve başlangıç blokları aynı pencereye yazılır. RETURN'e basarak operasyona başlayabilirsiniz.

Sürücüyü seçtiğiniz gadgetların altında büyük bir pencere bulunur. Bu pencerenin içine, demin ekrana yazılan programlar dizilir. Silinmiş olan programlarının adının sağında DEL yazar.

Programda yapılabilecek olan işlemlerin bulunduğu kısım oldukça iyi düzenlenmiş. Burada yer alan gadgetlar şunlar:

● **Directory**

Parent: Bulunduğunuz directory'nin bir üstüne geçer.

Root: Seçilen diskin ana directory'sine gider.

● **Show**

Selected: Silinmiş bile olsa, listeden seçilen dosyaların içeriğini gösterir.

● **Check Files**

Selected: Seçilen dosyaların sağlamlığını kontrol eder. Farkedilen tüm problemler size gösterilir.

Deleted: Silinmiş olan dosyalar kontrol edilir. Bu sayede silinmiş dosyaların hangilerini kurtarabileceğinizi öğrenebilirsiniz.

All: Diskteki tüm dosyalar kontrol edilir.



● **Undelete Files**

Selected: Seçilen dosyalar önce kontrol edilir. Kurtulacak gibi görünenler geri alınır. İşlem bitince disk validate edilir. Ama programdan çıktığınız zaman, DOS bu diski bir kez daha validate edecektir.

All: Silinmiş tüm dosyaları geri almaya çalışacaktır.

● **Copy Files**

Selected: Seçilmiş dosyaları, ne durumda olurlarsa olsunlar, başka bir yere kopyalamanızı sağlar. Hatalı blokları bile, "ne kurtarsam kardır" diyerek başka yere kopyalayabilirsiniz.

All: Diskteki her şeyi, en fazla bloğu kurtaracak şekilde başka yere çeker.

● **Wipe Files**

Selected: Seçilen silinmiş dosyalar, Disk Doctor, Disk Salv ve (tabii ki) FixDisk gibi programların bile kurtaramayacağı şekilde diskten silinir. Böylece gizli programlarınızı sildiğinizde, birinin onları geri alamayacağından emin olursunuz.

All: Tüm silinmiş dosyaları imha eder.

● **Delete:**

Selected: Seçilen dosyaları siler. DOS'un hata verip silemediği programları bile kolayca siler.

Faulty: Diskteki tüm arızalı programları siler. Silmeden önce size danışılmasını sağlayabilirsiniz.

● **Info:**

Device: Seçilmiş olan sürücünün tipi, dosyalama sistemi, vb. hakkında bilgiler verir.

● **Validate:**

Disk: Buradaki disk validator'ü, Amiga'nın kullandığı değil. Programcı bu işlemi de kendisi yazmış. FixDisk'in validator'unun farkı, hatalı dosyalara rastladığı zaman bunları tamir etmek istemesi. İşlem sırasında problemi tam olarak tanımlayan mesajlarla karşılaşabilirsiniz. Program ilk olarak bu dosyaların silinmesini isteyip istemediğinizi soruyor. Daha sonra check files seçeneklerini kullanarak tam olarak neler olup bittiğini öğrenebilirsiniz.

● **Recover:**

Track: Bu işlem, bozuk bir track'ten, kurtarılabilecek maksimum bilgiyi kurtarmaya çalışır. Sadece trackdisk.device kullanan sürücülerde işe yarar. Track okunduktan ve yorumlandıktan sonra (ki bu kısmı oldukça uzun sürüyor), sektörler hakkında elde edilen bilgiler ekrana yazılır. Sonuçtan memnun değilseniz RETRY, diyerek işlemin tekrarlanmasını sağlarsınız. WRITE dediğiniz zaman diskteki track formatlanır ve yerine okunmuş olan bilgiler yazılır.

Programın tek bir menü elemanı var. Bu elemanın içindeki seçeneklerden Write Enable'ı açmadığınız sürece, diske bir şeyler yazacak olan işlemler kullanılamaz halde kalacaktır. Bu sayede sadece ne yaptığını bilmeyen birisi bu programla diske kalıcı zarar veremez.

➤4. Chess V2.0

Alfred H.W. Kaufmann, FreeWare

Gayet güzel tasarlanmış ve oldukça iyi oynayan bir satranç programı. Boş zamanlarınızca zekanızı bilemek için kullanabilirsiniz.

Oyunun başında bilgisayarın ne kadar düşünebileceğini belirliyorsunuz. Dikkat, bu süreyi uzun tutarsanız sıkıntıdan patlama ihtimali var.

➤5. MenuWriter 3.1

Peter Stuer, ShareWare: $10, Yalnız 1.2 ve 1.3

MenuWriter, disklerinizin bootblock'larına (ilk track) menüler yerleştirebilmenizi sağlar. Bu ne işe mi yarar?.. Hiç makina dili bilmeden disklerinizin başına menüler koyar, bu menülerle disklerinizdeki programları çağırabilir, script dosyalarını çalıştırabilirsiniz (eğlenceli değil mi?).



Utility disketi hazırlama meraklıları bu programa bayılacaklar.

Manyetik Pakette orjinal dökümanıyla (İngilizce) birlikte programın hem PAL (Avrupa görüntü standardı), hem de NTSC (Amerika görüntü standardı) versiyonlarını bulabilirsiniz.

Programa, 39 karakter uzunluğunda 40 (NTSC'de 30) adet menü elemanı girebilirsiniz. Menü dataları diskete kodlanarak saklanır, böylece başka biri disk monitör programlarıyla datalarınızı değiştiremez. Yalnız bu işlemler için diskette fazladan 6 block (yaklaşık 3K, 3000byte) yer istiyor. (Eee.. Gülü seven, dikenine katlanır.)

Ana ekranı 3 bölümde inceleyebiliriz:

1> **En üstteki bilgi satırı.** Program bu satır yardımıyla kullanıcıya mesajlarını iletir. **(Status line)**

2> **İki adet uzun kutu.** Buraya başlık ve alt-başlık girilebiliyor.

3> **İki kolon halinde 40 kutu (NTSC'de 30).**

İki koloncan soldakine menüde çıkacak text, sağdakine ise o menü elemanı seçildiğinde çağırılacak program giriliyor. Bir iki örnek vermek istiyorum:

Sol kolon	**Sağ kolon**
Directory	c:dir df0:
Font Editor	execute s:Fed

Menünüzü hazırladınız.. Fakat bir daki-ka; burada 20 tane menü elemanı var?! Eğer diğer 20 taneyi de kullanmak istiyorsanız, Edit menüsünden Change Sides'ı seçmelisiniz.

İsterseniz şimdi de programdaki **pull-down menülerin** ne olduklarına bakalım.

● **Project:**

About: Program hakkında bilgiler verir.

New : O ana kadar yaptıklarınızı siler.

Load : Daha önceden sakladığınız dosyayı yükler.

Save : Yaptığınız menüyü saklar.

Quit : Programdan çıkar.

● **Edit:**

Change sides : Öbür bölüme geçer.

Preview : Menünün nasıl çalışacağını gösterir.

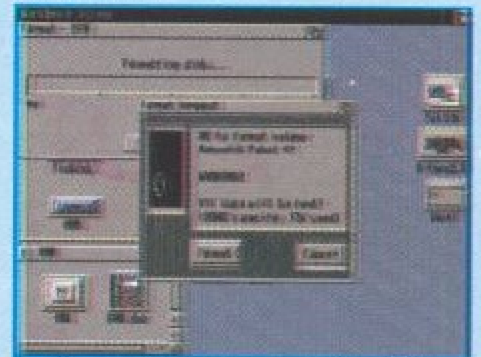
Write menu to DFx: Menüyü diskete install eder.

Program gayet şık, fakat başta da belirttiğim gibi maalesef 2.0 ve üstü makinalarda çalışmıyor.

➤6. ARQ

Martin Laubach, Peter Wlcek ve Ren Hexel, FreeWare

Sisteme ait requester'ların tipinden hoşlanmayan üçlü, ARq adını verdikleri bu garip programı yaratmışlar. Program çalıştığında, sistemin size verdiği haberler oldukça ilginç animasyonlar içeren requesterlarda yer alacak.



Animasyonlu sistem mesajları istiyorsanız, aradığınız programı buldunuz.

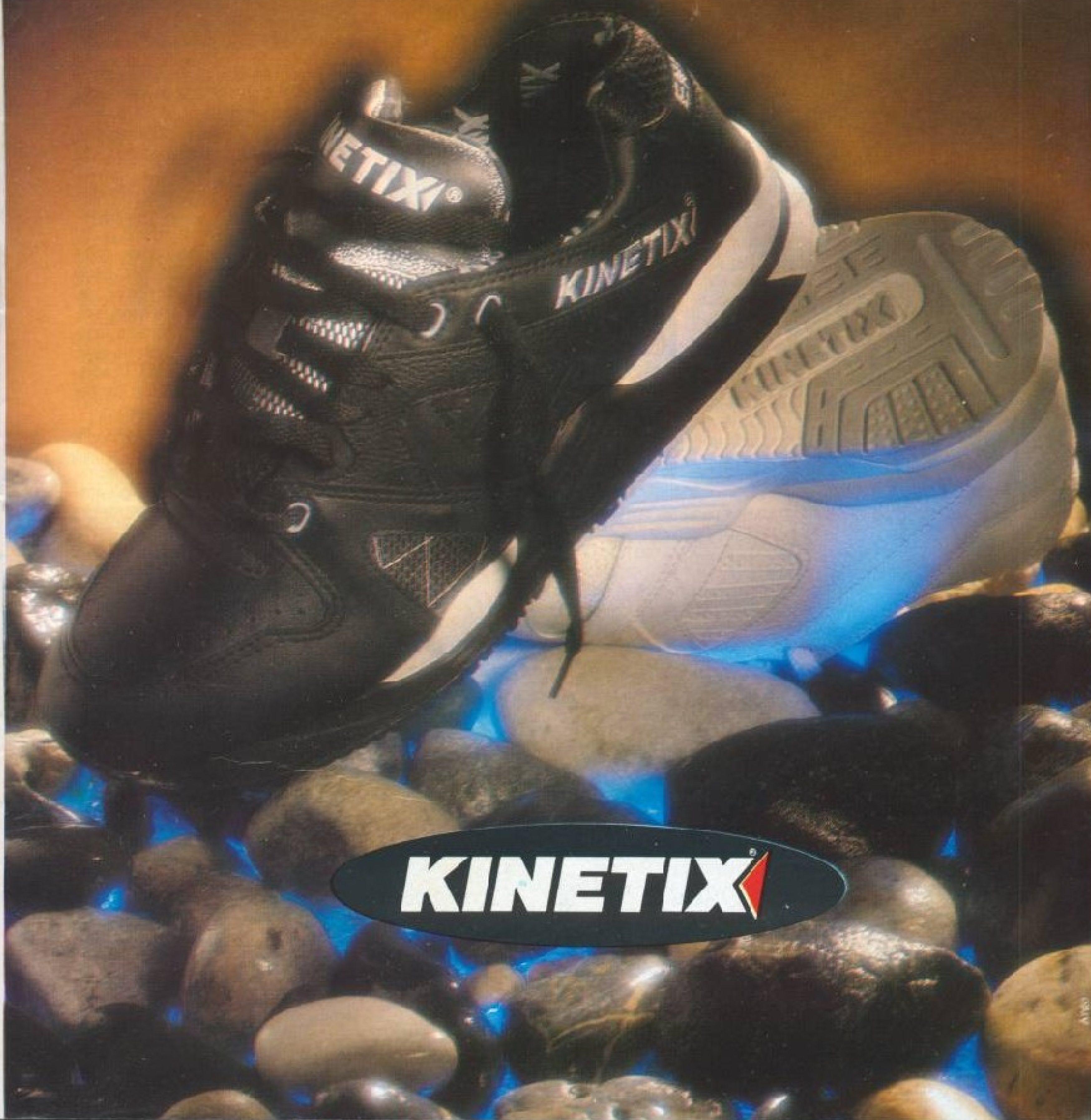
Ama ARQ'un bir tek görsel yanı ilginç değil. Normal sistem Requester'larında **RETRY** ve **CANCEL** için **Amiga-V** ve **Amiga-B** gibi garip tuşlar kullanmalısınız. ARQ çalışırken ise **RETURN** ve **ESC** tuşları bu işi oldukça iyi hallediyorlar. Bundan başka, Requester'da ikinin üzerinde gadget varsa **F1** ile en soldakine, diğer **F** tuşlarıyla da sırasıyla 2. 3. vb. gadgetlara basmak istediğinizi belirtebilirsiniz.

Program hem 2.0 hem de 1.3'de çalışıyor. Fakat 1.3'deki sonuçlar, 2.0 dakiler kadar iyi olmuyor.

Programı bir kez çalıştırdıktan sonra, ya **Commodities Exchange** programı ile ya da programı bir kez daha çalıştırarak kapatabilirsiniz.

VEDAT HALLAÇ

GÖSTER ENERJİNİ



Son zamanların gelişmiş uçuş simulasyonlarına bir örnek daha. Üstelik A 1200 uyumlu. Uçuş simulasyonu hastalarına göre tam bir MEGA STAR...

B-17 Flying Fortress



Merhaba arkadaşlar! Bu ay simulasyon severlerin uzun süreden beri beklediği bir uçuş simulasyonunu tanıtacağız. Almanların korkulu rüyası... Oyunumuz Microprose tarafından yapılmış. Zannediyorum ki bütün simulasyonseverler bu firmayı yakından tanıyorlar. Bu firma dünyadaki en iyi Software House'lardan biridir.



Uçağınızı seçin ve dilediğiniz gibi donatın.

B17, Uçan Kale adını sekiz adet topla korunduğu ve çok sayıda bomba taşıdığı için almıştır. Müttefiklerin Alman mevzilerine, endüstri alanlarına ve özellikle Berlin'e düzenlediği sayısız saldırılarda kullanılmış ve savaşın kaderinde önemli bir rol oynamıştır. Akınlarına Luftwaffe ve Alman uçaksavarlarına aldırmadan gündüzleri bile devam etmiştir. Önemli hedefleri beş mil yukarıdan ıskalamadan vurabilen ve çoğu zaman yok edici hasarlar verebilen bir bombardıman uçağıdır. Savaş boyunca on kişilik mürettabatının çoğu



yirmi yaşının altındaki pilotlardan oluşmuştur. Şimdi Microprose size bu dev uçağa kumanda etme şansını veriyor.

Oyunun başlangıcındaki güzel resimlerden sonra kare içinde 6 tane uçağın yeraldığı ekran çıkıyor karşımıza.

Bu ekranda kendi uçağımızı yaratabiliyor, bunu Save edip bir dahaki oynayışımızda tekrar yükleyebiliyoruz. Herhangi bir uçağa basıp Select Bomber dersek uçağın o anki durumu ile oyuna başlarız. Kendi uçağınızı yaratmak istiyorsanız yine bir uçağa gelip Rest Bomber'a basın. Kendi isminizi yazdıktan sonra uçağın burnuna konacak olan resmi seçin (4.resim tavsiye edilir; Düşman uçakları mest oluyorlar). Uçağınızın ismini de girdikten sonra Select Bomber ile gerçek anlamda oyuna başlayabiliriz.

Evet karşımıza bir menü çıktı, şimdi bu menüyü açıklayalım.

CREW PHOTO: Mürettebatımızın resmi.

MISSION BRIEFING: Görevle ilgili açıklamalar.

1-Mission: Buradan görevinizi öğrenebilirsiniz.

2-Map: Harita

3-Recon: Hedeflerin görüntüleri.

4-Accept: Görevi kabul edersiniz.

5-Decline: Görevi iptal edersiniz (Ana menüye dönersiniz).





Uçağınız dev bir yok edici. Fakat onu kullanmak maharet ister.

CREW TRAINING: Kontrollere alışmanız için bir nevi pratik.

BOMBER HISTORY: Uçağınızın tarihi hakkında bilgi alırsınız.

BACK TO ROSTER: Açılış menüsüne geri dönersiniz.

Biz şimdilik görevi kabul ederek oyuna geçiyoruz. Karşımıza bir menü daha çıkıyor. Bu menüde oyun ile ilgili herşseyi ayarlıyoruz.

DETAIL: Oyunun detay seviyesi (simple en düşük, high en yüksek) Detayı Low yapmanızı öneririm.

TURRETS: Toplardaki nişangahın hızı (Medium yapmanızı tavsiye ederim).

TIMESKIP: Uzun yolculuklarda zamanı ilerletmek için. 5 minute yaparsanız ALT+T'ye her basışınızda 5 dakika ileri gidersiniz. Yani geçecek zaman ayarı (10 minute tavsiye edilir).

SOUND: Ses efektlerini açmak veya kapatmak için.

DIFFICULTY: Zorluk derecesi (Quick start oyuna şöyle bir bakmak içindir, Low en kolay, High en zordur).

LANDINGS: İnişler.

No Crashes: Yere çarpmak diye bir korkunuz kalmaz.

Easy: Kolay

Realistic: Tamamen gerçekçi olandır (Tecrübeli pilotlar bunu seçmelidir).

BOMBS: Bombalar.

Faultless: Hatasız (Bozuk çıkma olanağı yok).

Historical: (Arada sırada bozuk bombalar çıkabilir) Oyunun zevkini almak için Historical Bombs'u seçin.

AMMUNITION: Cephaneniz

Unlimited: Cephaneniz sonsuz olur.

Historical: Mermileriniz kısıtlıdır.

FLAK: Uçaksavarlar (Green en etkisiz, Elite en etkilisidir).

FIGHTERS: Düşman uçakları (Green en etkisiz, Elite en etkilidir).

EXIT: Oyuna geçiş.

Oyun ilk başladığında kendinizi pilot kokpitinde bulursunuz.



Kumandanınızın anlattıklarını iyice dinlemezseniz başarısız olursunuz.

Burda size yardımcı pilotunuz uçuş hakkında bazı bilgiler verir. Eğer "M"ye basmazsanız uçağınız bilgisayar kumandasında bir iki dakika sonra havalanır. Yok hayır ben kendi işimi kendim hallederim diyorsanız o zaman "M"'ye basın ve kontrolu elinize alın.

Ama ilk önce klavye kontrollerini öğrenmekte yarar var.

F1: Burun topu ("M"'ye basarsanız kontrolu elinize geçer, Joystick ve Cursor'lar ile nişangahı oynatıp Space veya Fire ile ateş edebilirsiniz. Bu kural diğer toplar içinde geçerlidir.)

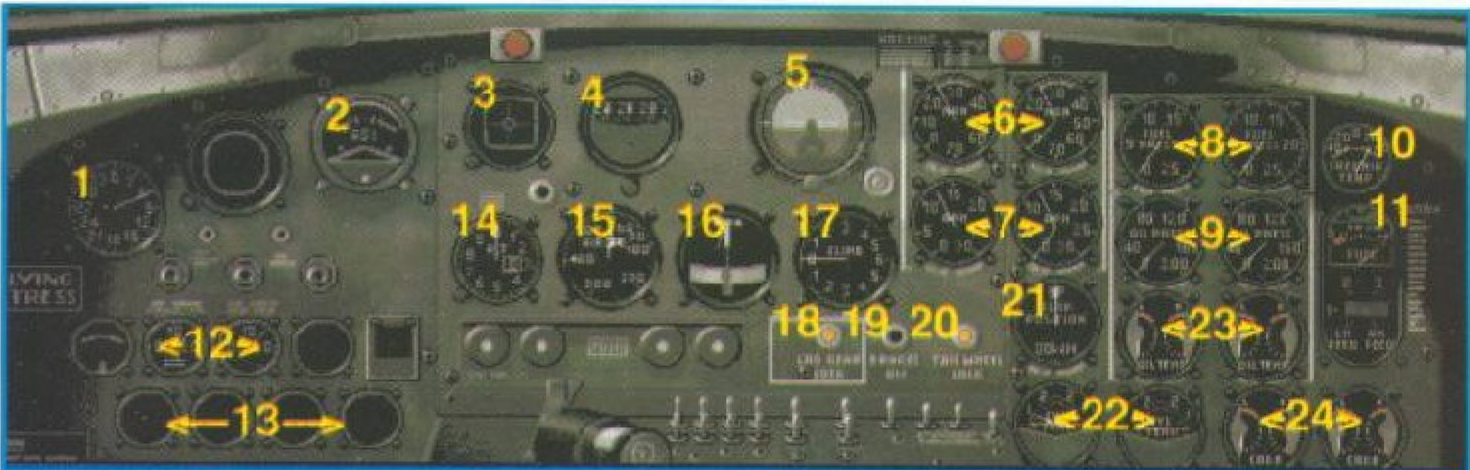


Hedeflerin yerini haritadan iyi belirleyin. Yoksa başınız belada demektir.

F2: Harita ("M"'ye bastığınız zaman karşınıza bir ekran çıkar). Bu ekranda adamların resimleri üzerine basın. Mesela 1. adama basın. Böcek gibi bir ikonun altında beyaz ile işaretlenmiş bir hedef var. O hedef adamınızın o anki bulunduğu yeri belirtiyor. Mesela uçağın burnunun sağ tarafındaki ikona basarsanız adamınız sağ yanak topu kontrolünü ele alır. Böcek dediğimiz ikon aslında bombardıman vizörünün olduğu kabindir. Bu ikona basalım ve ardından "C" tuşuna basalım, nasıl adamımız vizörden aşağı bakıyor değil mi? Tekrar "C"ye basarak eski ekrana dönelim, ve uçağa benzeyen ikon var ona basalım, ardından tekrar "C"'ye basalım. Bu sefer de adamımız Navigatör oldu. Yani istersek bu adamı sol kanat topçusu da yapabiliriz.

Umarım anlamışınızdır, çünkü burası oyunun en can alıcı kısmı. Yukarıda sağ üst köşede bir ok var, buna basın, o anki adamınızı demin anlattığım gibi diğer işlere de verebiliriz.

Bir kere daha sağ üst köşedeki oka basalım. Bu sefer bir tane ikon çıktı, bu ikon



1- Radyo Pusulası
2- Pilot Yön İndikatörü
3- Pilot Yer İndikatörü
4- Yön Gyrosu
5- Uçuş İndikatörü
6- Takometreler
7- Manifold Basıncı Göstergesi
8- Yakıt Basıncı Göstergesi
9- Yağ Basıncı Göstergesi
10- Yakıt Miktarı Göstergesi
11- Dış Hava Basıncı
12- Acil Durum Yağ ve Hidrolik Basıncı Göstergeleri
13- Pilot/Co Pilot Oksijen Durumu İndikatörleri
14- Altimeter
15- Hız Göstergesi
16- Dönüş ve Duruş İndikatörleri
17- İniş Takımlarının Kilit Göstergesi
18- Tırmanış Oranı İndikatörü
19- Fren Işığı
20- Kuyruk Tekerleği Kilti
21- Flap Durumu Göstergesi
22- Silindir Kafası Isı Göstergesi
23- Karbüratör Hava Isısı Göstergesi
24- Yağ Isısı Göstergesi

tekerlekleri açıp kapama ikonudur. Buna basarsak tekerlekler açılır. Bir iki saniye sonra yanında bir ikon daha çıkar, bu ikonda tekerlekleri kapar. Sağ üst köşedeki diske benzeyen ikon ise o anda uzerinde bulunduğumuz adam hakkında bilgi verir. Mesela 1. adama getirip bu ikona basalım. Gördük ki adamın Navigation'ı Fair yani kötü, o zaman tutup da bu adama Navigation görevini vermek yanlış olur. Çünkü biz uçağın pilot kabinindeyken bize devamlı mesajlar gelir, o zaman bu navigator bize yanlış bilgiler verecektir. Anlıyacağınız gibi bir adama başka bir görev verirken adamın o konuyla ilgili ozelliklerine de dikkat etmeliyiz.



Ne yazık ki öldünüz. Şimdi size bir askeri cenaze töreni yaraşır.

NOT1: Siz herhangi bir bölümü "M" ile kendi kumandanıza geçirdiğinizde diğer bölümleri bilgisayar yönetir.

NOT2: Uçağın ve adamlarınızın resimlerinin bulunduğu ekranda herhangi bir adamı seçip "C"ye basarsanız dış ekrana geçersiniz.

F3: Pilot kokpiti.

F4: Yardımcı Pilot Kabini ("I"ya basarsanız gösterge paneli ortaya çıkar.

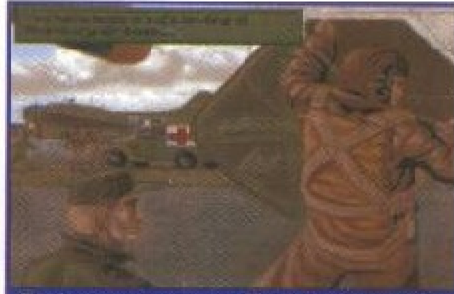
"W"'ye basarsanız ana görüş ekranına geri dönersiniz).

F5: Yukarı topçu.

F6: Radyo odası.

Log: O ana kadar almış veya vermiş olduğunuz mesajları bir defterde gösterir.

Radio: Vermek istediğiniz mesajların ekranda listesi vardır. Mesajlardan herhangi birine gelip üzerine basarsanız o mesajı kuleye iletmiş olursunuz. Yerde iken sadece



Bu kadar da olmaz. Daha kullanmadan uçağa hasar verdirdiniz.

görevi erteleme mesajı verebilirken, havada acil iniş veya yaralı var şeklinde mesajlar gönderebiliyorsunuz.

F7: 360 derece dönebilen alt top.

F8: İskele gövde topu.

F9: Sancak gövde topu.

F10: Kuyruk topu.

Şimdi basit bir kalkış örneği verelim.

NOT3: Eğer kontrol bilgisayarda ise uçak kendi kalkacaktır.

Pilot ekranında; "M" ile uçağı kumandanıza aldıktan sonra CTRL+1,2,3,4 ile bütün motorları çalıştırın. "I" ile kontrol paneline geçtikten sonra hızınızı "+" ile Rpm göstergesinde 10'un biraz altına getirin. Diğer uçakların kalkışından sonra hızınızı 20 Mph'nin altında tutarak piste girin. Şimdi son gaz vererek 110 Mph'ye ulaşınca uçağın burnunu hafifce kaldırın (Unutmayın F15 kullanmıyorsunuz). 110 feet'e gelince tekerlekleri kapatın "G". İşte bu kadar.



Hatıra fotoğrafınız. Görev sonunda acaba kaç kişi sağ kalacak.

NOT4: F3 ile pilot kabinini kontrol edin, F4'de ise gösterge panelini bulun durun. Daha sonra Map'e geçip ALT + T 'ye basarak zamanı ilerletin. Haritada görülen rota çizgilerinin dönüşlerinde ALT + T'ye basmayın, uçak ilk önce bilgisayar kontrolünde dönsün daha sonra zamanı tekrar ilerletebilirsiniz. Yolda savaş uçakları veya uçaksavarlar size ateş açarsa ALT + T'ye basmak bir işe yaramaz, savaşmak ve korunmak zorundasınız.

NOT5: ALT + T'ye basıp zamanı ilerletirken kaybolabilirsiniz, bu durumda harita ekranına gidip uçağınızı eski yerine mouse ile kliklemeniz gerekir.



Diğer bombardıman uçakları size yardımcı olacaklardır.

Şimdi bir iniş örneği:

İniş rotanıza gelince size bir doğrultu (heading) verilecektir. Biraz bekledikten sonra hızınızı 150 mile düşürün. Flapları açın, pisti ortalayın, pist çevresinde bir tur atın ve yavaş yavaş uçağınızı indirin. İndiğiniz zaman "B"'ye basarak frenleyin ve motorları CTRL + 1,2,3,4'e basarak durdurun. İnişi bilgisayara bırakırsanız biraz beklersiniz, çünkü bilgisayar yakıt bitene kadar pist etrafında tur atar.

NOT6: Düşman topraklarına düşerseniz esir olursunuz. Havadayken herhangi bir adamınıza basıp sağ üst köşedeki oklardan sağ taraftakine paraşüt ikonu çıkana kadar basın. Bu ikona basarsanız adamlarınız uçağı terkeder. Uçağınızdaki murettebattan biri yaralanırsa medical özelliği iyi olan bir adamınıza ilk yardım yaptırıp radyo ile am

ANA TUŞLAR

F1: Bombardımancı (Değiştirebilirsiniz).
F2: Navigator (Değiştirebilirsiniz).
F3: Yardımcı pilot, "I" ile gösterge paneline geçilir, "E" ile geri dönülür.
F4: Pilot.
F5: Üst topçu.
F6: Radyo odası.
F7: Göbek topçusu.
F8: İskele topçusu.
F9: Sancak topçusu.
F10: Kuyruk topçusu.
CTRL+1,2,3,4: Motorları açma/kapama.
SHIFT+1,2,3,4: Yangın söndürücüler.
A: Otomatik kontrol ayrıca hasar haritası.
M: Manuel kontrol(Kumandayı size geçirir).
F: Flapları açma/kapama.
G: İniş takımlarını açma/kapama.
B: Tekerlek freni.
E: Dış görünüş.
I: Gösterge paneli.
C: Haritadayken tekrar dış görünüşe geçme.
Z: Diğer uçakların dıştan görünüşleri.
X: Z gibidir ama geriye bakar.
ALT+T: Zamanı 5,10,20,25 dakika ilerletme.
ALT+C: Ayarlamalar ekranı.
ALT+A: Zamanı hızlandırma (ALT+T ile aynı şey değildir).
ALT+D: Detay ayarı.
ALT+M: Çevrenizde olup bitenleri tamamıyla görürsünüz.
ALT+S: Efektleri açma/kapama.
P: Pause.
CTRL+Q: Oyundan çıkış.
SHIFT+ '+': Maksimum güç.
SHIFT+ '-': Minimum güç.
D: Bomba kapaklarını açma/kapama.
W: Bombardıman penceresi (Bombardıman odasında kullanın).
O: Vizor ayarı.
< >: Sağa, sola hassas dönüş (Rudder).
[ ]: Gösterge panelinde, panelin sağ ve solunu gösterir.

External View (Dış görünüş)- "E" ile geçtikten sonra
SHIFT+F1 to F10: Dış görünüşler.

Nümerik Klavye ile

9: Yukarı bakış.
3: Aşağı bakış.
0: Sola bakış.
.: Sağa bakış.
-: Küçültme (Zoom out).
+: Büyütme (Zoom in).
Del: Uçağın çevresinde dönerek bakış.

Pilot Ekranında Numerik Klavye ile;

9: Yukarı bakış.
3: Aşağı bakış.
0: Sola bakış.
.: Sağa bakış.
Kontrollerimiz bu kadar. Gerisi size kalmış.

bulanslara hazır ol mesajını yollayın. İlk yardım ikonu herhangi bir adamınız yaralanınca otomatikman ortaya çıkacaktır.



Hangi adamınız nerede daha iyiyse oraya atayın. Aksi halde başınız belada.

Bombardıman:

Hedefe yaklaştığınız zaman vizöre gelin "O" tuşuna basın ve joystick veya cursorlarla hedefi vizörün ortasına getirip bir iki saniye tutun. Tabii daha önce bomba kapaklarını açmanız gerekli.

Vizörde iken bombaları bırakın diye bir mesaj geldigi zaman "Return"'e basıp bombaları fırlatın. Bombardıman oyunun en zor kısmı, bu kısımda zamanla kolay gelecektir.

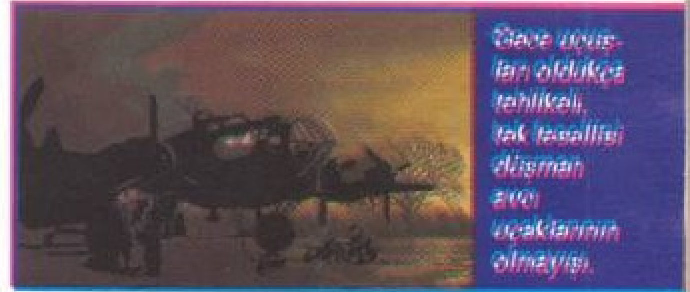
NOT7: Hedefe yaklaşırken "W" tuşuna basın. "D" ile bomba kapaklarını açıp kapayabilirsiniz. "O" tuşuna basarak vizörü ayarlayabilirsiniz (cursor veya joystick'le). "I" tuşu ile bombardıman gösterge paneline geçersiniz. Bomba atarken nişangahı, bombaları atın ışığı (bomb release cue) yanana kadar hedefinizin üstünde tutmaya çalışın. Işık yanınca bombaları atabilirsiniz. Büyük bir ihtimalle bombalar hedefin üzerine düşecektir.

NOT8: Makinalılarınızdan birisi bozulur veya kitlenirse ikisi içinde tamir ikonları çıkar. O ikonları kullanıp tamir edebilirsiniz. Eğer tekerleklerinizden biri kitlenirse o zaman tekerlek açma ikonuna basmanız yeterli olacaktır. Uçağın içinde yangın çıkarsa yine yangın söndürme ikonu çıkacaktır. Bu ikonu kullanarak yangını söndürebilirsiniz.



Bu güzelim uçağı sakın düşman mermileriyle deldirmeyin.

Microprose, yine çağın en iyi programlarından birini yapmış. Tam anlamıyla eksiksiz bir simulasyon. Tek dezavantajı PC'lerden Amiga'ya çevrilmesi. Fakat yinede oynamanın tadına doyum olmuyor. İkinci Dünya Savaşı'nın o heyecanlı günlerini sonuna



Gece uçuşları oldukça tehlikeli, tek teselli düşman avcı uçaklarının olmayışı.

kadar iliklerinizde hissedebiliyorsunuz. Daha ne duruyorsunuz hemen gidin alın..

Ayrıca Harddiske sahip olanlar için bir müjdem daha var; oyunumuz harddisk'e install edilebiliyor.

Veee, 1200 uyumlu bir kaç oyundan biri. Aslında oyunun zevkini 1200'ce çok daha fazla çıkartabilirsiniz. Sakın kaçırmayın, alın ve doya doya oynayın. Nice bombalı saatlere............

İ. Cem Gökçek







d.e.m.o.

Demolar dünyasına hoş geldiniz. Dünyanın en hoş program parçacıkları olan demolar artık AMIGA fanatiklerinin en çok ilgi duyduğu alan haline geldi ve bunun üzerine biz de yepyeni dergimizde bir yer ayıralım dedik. Tabii ki daha önce hiç demo görmeyenler veya görüp de 'Bu ne ya!" diyenler çıkmıştır, benim de onlara bir mesajım var, en azından tavsiye ettiğimiz demolara bir gözatın. Memnun kalacağınızdan eminim. Ayrıca küçük bir ayrıntıya değinmek istiyorum, demolar genellikle 1.3 versiyonlu A500 kullanıcıları tarafından hazırlandığı ve Coder'ların alıştığı 1.3'ü bırakmak istemedikleri için, demoların birçoğu A500 PLUS'larda çalışmaz (eğer Kickstart 1.3 değiştirici kullanmıyorlarsa tabii). Çalışan demoları ise küçük bir not ile PLUS sahiplerine bildireceğiz. Örnek vermek gerekirse bu sayıdaki demolardan hiç biri 2.0 altında çalışamıyor (ne yapalım, kader utansın).

Eğer demoları herhangi bir bilgisayar mağazasından bulamıyorsanız (9-1) 349 97 26'ya bir telefon ederek hemen edinebilirsiniz. Unutmayın ki demolar Public Domain'dir ve kopyalanması yasaldır. Zaten dünyanın her yerine bu şekilde yayılırlar. Sıra demolarda.



State Of The Art / SPACE BALLS

İşte SPACE BALLS grubundan size mükemmel bir demo. Demo mükemmel ama, içinde görmeye alıştığınız şeylerden hiç yok. Ne plasma'lar, ne sinüs plotter'lar, ne sıkıcı vektör küpler.. Hiçbiri yok! Bir scroller bile yok içinde. Demoda sadece insanlar dans ediyor, o kadar. Fakat öylesine güzel hazırlanmış ki, yani ben şimdi ne diyeyim ? Gerçekten özenli bir çalışma. Müzik demoya çok yakışmış. Tekno sevenlere de harika anlar yaşatıyor. Müzik kliplerini de pek aratmıyor. Herşey dans ediyor ve bu arada Coder bize nefis metamorfları gösteriyor. Tanıdıklarınıza Amiga'nın neler yapabileceğini göstermek için iyi bir fırsat.

Hatırlatayım; bu demo Anarchy-Silents 1992 conference'da birinci oldu (çok haklı bir şekilde). Coder zümresi bu demo sayesinde kolaylıkla kafayı yiyecektir (bizim gibi!). Demo arşivinizin altın klasikleri arasında yer almalı. Mutlaka edinin.

Kodlama : %70
Grafik : %75
Müzik : %80
Genel : %90
Bence : ***Süper***



Linus / ABANDON

Hiç de duyulmamış bir yazılım grubu olan ABANDON'ın hazırladığı tek disklik ilginç bir animasyon. Bu ürüne Demo demeye dilim varmıyor, çünkü bu gerçekten bir animasyon. Hem de bize hiç yabancı değil. Hani var ya "HMMM..BAAAA! ABARAA KANDİİİ!!". Kısaca "Bay meraklı" demeye çalışıyorum. İlk gördüğümde bayağı şaşırmıştım. Bu kadar animasyon bir tek diske sığdırılabiliyormuş demek ki! Artık adamlar özel bir yazılım mı kullandı, yoksa özel bir sıkıştırma metodu uygulayarak her kareye ayrı zaman mı ayırdılar; ne yaptılar, ne ettiler bilemiyorum. Ama mutlaka görün. Benzeri görülmemiş bir çalışma.

Kodlama : %65
Grafik : %80
Müzik : %40
Genel : %91
Bence : ***İlginç***

Reflex / LIQUID

Bu güne kadar adını hiç duymadığım Fransız bir grup, LIQUID'in ilk demoları olduğunu sandığım bu ürün, demo piyasasına pek yeni birşey katmıyor. Özellikle vektör objelerinin sıkça kullanılması izleyiciyi bayar düzeyde. Grafikleri de standart kalitenin altında. Ama müziği fena değil. Özellikle giriş bölümü hiç fena değil. Programcılıkta piyasa standartına erişmiş bir takım oldukları görülüyor. Daha özenli çalışılsa iyi birşeyler çıkabilirdi.

Yine de izlerken eğlenmekten çok sıkılacağınıza inanıyorum. İnsanı yerinden zıplatacak bir efekte rastlamadım. Bu tür demolar piyasada artık ciz boyu.



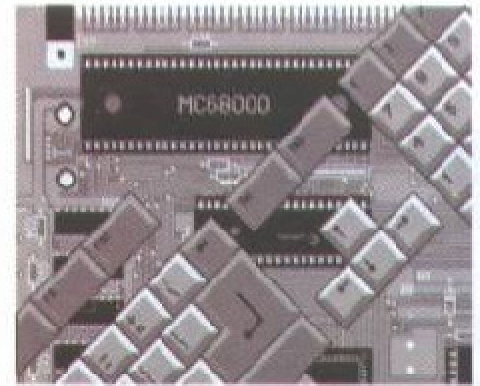
Kodlama : %40
Grafik : %30
Müzik : %37
Genel : %35
Bence : **Olsada oluuur, olmasa da**

Quartz / DYNAMIC ILLUSIONS

Yıl 2131, dünya yaşanmaz halde, bir gemi yapalım, başka bir gezegene gidelim falan.. İyi,güzel, gidelim..

Vektörden gemiler uçuşuyor, sonra bir gezegen bulunuyor. Gezegene inilip analizler yapıldığında buranın çok sonra dünya ya dönüşeceği mesajı veriliyor. Bu olaylardan sonra senaryo ile alakasız bir kısma geliyoruz. Burada demonun belkide tek yeni efekt geliyor. İçinden farklı renklerin hoş biçimde kaydığı bir scroller (32 renkli stencil-cycle scroll). Arada bir iki hızlı vektör objesi görüyoruz (yine!!).

Sonuç olarak standart demo tarzının dışına çıkılmaya çalışılmış. Vektörlerin kullanım sahalarının genişlemesi hoş bişey tabi. Yanlız demodaki tek sıkıcı şey, her iki sahnede bir, bir ton yazının ekrana çıkmasıydı. Konulu demoları sevenler bu demoyu izlerken eğlenebilirler.



Kodlama : %25
Grafik : %30
Müzik : %15
Genel : %10
Bence : **Sıkıcı..bayıcı..zararlı..**

Bu aylık bukadar. Unutmayın, D.E.M.O. Türkiye'nin tek demo tanıtım köşesidir. Gelecek ay da yine bu satırlarda görüşmek üzere...

UMUT ÇELENLİ

TESLA

BİLGİSAYAR

NİŞANTAŞI'NDA AÇILDI !

AMIGA VE PC'DE SEÇKİN OYUN ARŞİVİ VE UCUZ HARDWARE FİYATLARIYLA HİZMETİNİZDEYİZ.

- ★ EN YENİ AMIGA VE PC OYUN PROGRAMLARI,
- ★ RAM KARTLAR, DİSKET KUTULARI, MOUSE'LAR, MOUSE PAD'LER, EKRAN FİLTRELERİ
- ★ JOYSTICK, DİSKET
- ★ ORJİNAL AMIGA, PC, C-64 OYUNLARI
- ★ AYRICA ÜYELERİMİZE SÜPRİZLER !

ÜCRETSİZ KLÜP ÜYELİĞİ

Klüp üyelerine oyun çekiminde % 20 indirim.

20 disketlik oyun çekimine disket kutusu hediyemizdir.

Teşvikiye
Rumeli Caddesi
Valikonağı Caddesi
Dünya Gençlik Merk.
7 Eleven
247 82 99 TESLA
POLAT PASAJI
Şakayık Sokak
Esin Kırtasiye

TESLA BİLGİSAYAR

Valikonağı Cad. Polat Pasajı
No: 52/17 NİŞANTAŞI / İSTANBUL
TEL: 247 82 99

LZ 1.92

AMIGA ile uğraşıyorsunuz. Programlarınızı, datalarınızı sakladığınız disketler yere göğe sığmıyor veya harddiskiniz yetersiz kalıyor! Backup almanız veya arşivlemeniz tek çare. İşte LZ; bu konudaki en büyük yardımcınız...

Nedir bu LZ ?.. LZ, bir arşiv programıcır, public domain'dir ve tüm kullanıcılara açıktır. Ticari amaçlar doğrultusunda satılmaz. Şu ana kadar yapılanlar arasında en hızlı sıkıştırma-paketleme ve açma yapabilen arşivcidir. Bu yüksek hızına rağmen en etkili sonucu verenlerdendir.

LZ, 1991 yılında **Jonathan Forbes** tarafından yazılmıştır. Hemen hemen bütün public domain programlarda olduğu gibi bu programın da tüm riski programı kullanana aittir, programcı sonuçlardan sorumlu tutulamaz. Ancak, program dünyanın heryerinde birçok kullanıcı tarafından denenmiştir ve halen kullanılmaktadır.

Programı açıklamaya başlamadan önce 'arşiv programı' kavramını açıklamak istiyorum. Arşiv programı, adından da tahmin edebileceğiniz gibi, programları, dataları ve her türlü dosyayı saklamak, arşivlemek için kullanılır. Bu size çok saçma gibi gelebilir ama pratikte arşiv programlarının kullanım alanı çok geniştir. Örneğin harddiskinizin back-up'ını (yedek kopyasını) almak yerine önemli yerlerini veya tamamını arşivliyebilirsiniz. Bunun iki önemli avantajı var. Birincisi, harddiskinizdeki dataların bir kısmı bozulduysa, sadece bozulan kısmı yeniden açıp yerine koyabilirsiniz. İkincisi, kendinize düzenli bir update (yenileme) sistemi kurarsanız, back up işkencesinden tam anlamıyla kurtulursunuz. Sadece değiştirdiğiniz ve/veya yeni yaptığınız şeyleri arşivleyerek zamandan kazanabilirsiniz.

Arşiv programlarını sadece harddisk sahipleri kullanacak diye bir kural da yok. '880K lık disk alanı bana yetmiyor' diyenler için de tavsiyem LZ. Eğer diskiniz tamamen executable (çalıştırılabilen) programlarla doluysa tabii ki Power Packer gibi açıp-çalıştıran, etkisi yüksek sıkıştırıcılar kullanmanızı tavsiye ederim. Fakat executable program ile birlikte (veya executable program olmadan) başka datalar da varsa, (programın döküman dosyası, dataları, source'u gibi) bu durumda yapılacak en iyi şey bu dosyaları LZ ile paketlemek olacaktır.

Arşiv programları birkaç değişik sınıfta toplanabilir. Bu sınıflar soyadlarına göre Arc, Ape, Lzh, Zip, Lhw, Pak, Wrp, Zap, Dms, Arj ve Zoo 'dur. Bütün bu sınıflar aynı işi yapar fakat formatları farklıdır. LZ, Lharc ve LharcA, .lzh soyadını kullanan programlardandır. Bunların aralarındaki fark ise kullandıkları algoritmalardır. Bu algoritmalar onları diğerlerine göre hızlı, yavaş, etkili, etkisiz yapar. Zaten LZ civarındaki tek arşivci PKAZip1.01 'dir. PkaZip 'in farkı ise LZ 'nin yaptığı işi iki katı bir zamanda yapmasıdır.



LZ'nin Diskmaster ile kullanımı bütün işlemlerin kolaylaşmasını sağlıyor. Bu sayede datalarınız güvenli olarak saklanabiliyor.

Sanırım artık programın açıklamasına geçebiliriz. Açıklamada çoğunlukla Jonathan Forbes 'in yazdığı ve LZ ile birlikte gelen LZ.doc isimli döküman dosyasından yararlandım. Bu arada bir şey ilave etmek istiyorum: LZ, PC lerdeki .lzh programları ile de tam uyumlu çalışabilmektedir.

Kullanılış: LZ [-parametreler] <komut> <Arşiv ismi> [Tanım] [Hedef directory]

'<' ve '>' işaretleri arasındakiler mutlaka girilmesi gerekenlerdir. Köşeli parantez içindekiler ise isteğe bağlı kullanımı olanlardır.

Komut Listesi

a > Arşiv yaratma, arşive dosya ekleme.
e,x > Arşivden dosya(lar) açma.
l,v > Arşivin içeriğini görme.
d > Arşivin içinden dosya silme.
f > Arşivdeki dosyaları tazeleme.
u > Arşivdeki dosyaları yenileme.
t > Arşivdeki dosyaları kontrol etme.
m > Arşiv yaratıp arşive dosya atarken orjinallerini silme.

Parametre Listesi

Başlarındaki '-' işaretleri de dahil olmak üzere:

-a > Dosya özelliklerini de arşive dahil eder. (Okuma koruması, Yazma koruması, vb.)
-A > Dosya özellikleri içindeki arşiv flag 'ini set eder. (Dosya özellikleri - File Attributes - hakkında ayrıntılı bilgi için Amiga'nızla birlikte gelen el kitabını okuyun.)
-b > Giriş/çıkış buffer 'ını (tampon alan) set eder.
-c > Aynı isimli dosyaların çakışması halinde onay bekler.
-D > Alternatif görüntü sağlar.
-f > Filenote'ları (Bkz. AmigaDos kitabı) görmemezlikten gelir.
-i > Arşivleyeceği dosyaları bir dosyadan okur.
-l > Dosya isimlerini küçük harfe çevirerek alır.
-L > Bir dosya yaratır ve dosyanın içine arşivlenen dosyaların listesini çıkarır.
-m > Hiçbir şekilde mesaj çıkarmaz ve başınızı ağrıtmaz.
-n > Sıkıştırma sırasında sıkıştırma safhasının görünmemesini sağlar.
-N > Programın pencereye herhangi bir çıkış yapması tamamen engellenir.
-p > Dosya yükledikten sonra beklemesini sağlar.
-P > Task 'ın önceliğini ayarlar.
-r > Alt directory'lerin de arşivlenmesini sağlar.
-u > Dosya isimlerini büyük harfe çevirerek alır.
-U > Yenileme işlemi için tarih farkını ayarlar.
-w > Çalışma alanını (work directory) ayarlar.
-x > Directory isimlerini korur.
-z > Dosyaların sıkıştırılmadan arşivlenmesini sağlar.
-Z > Arşivlerin sıkıştırılmasını sağlar.



Örnekler:

Kullanım aşamasında çıkacak problemleri engellemek için birkaç örnek vermek istiyorum...

▸ 'Dpaint' isimli dosyayı 'Progs.lzh' isimli arşive ekliyelim:

Lz a Progs.lzh Dpaint

▸ 'Dpaint', 'DirOpus' ve 'Imagine' isimli dosyaları 'Progs.lzh' isimli arşive ekiyelim:

Lz a Progs.lzh Dpaint Imagine DirOpus

Not: Yukarıdaki örneklerdeki 'ekliyelim' lafı sizi şaşırtmasın; 'Progs.lzh' isimli bir arşiv varsa dosyaları arşive ekler eğer yoksa, 'Progs.lzh' isimli bir arşiv yaratır ve dosyaları içine yerleştirir.

▸ Sonu '.info' ile biten dosyaları 'Icons.lzh' isimli arşive ekliyelim:

Lz a Icons.lzh #?.info

▸ 'Progs.lzh' isimli arşivin tamamını açalım:

Lz x Progs.lzh

▸ 'Progs.lzh' isimli arşivdeki 'Dpaint' isimli dosyayı açalım:

Lz x Progs.lzh Dpaint

▸ Bütün arşivlerdeki '.icon' soyadlı dosyaları açalım:

Lz x #?.lz #?.info

Original	Packed	Ratio	Date	Time	CRC	Name
---------	---------	--------	-------------	------------	--------	------------
3026	851	71%	11-Jun-90	19:01:48	E7A9	speed.exe
841	524	37%	11-Jun-90	19:01:50	1309	si.a3000
937	586	37%	11-Jun-90	19:01:52	AE7B	seed.a300
---------	---------	--------				
4804	1961	59%	3 file(s)			

Şimdi de **List** komutunun çalışmasına göz atalım:

Original - Dosyanın sıkıştırılmadan önceki uzunluğu.

Packed - Dosyanın sıkıştıldıktan sonrali uzunluğu.

Ratio - Sıkıştırma yüzdesi (Büyük olması iyidir).

Date - Dosyanın yaratılma tarihi.

Time - Dosyanın yaratılma saati.

CRC - Bir çeşit kontrol toplamı

Name - Dosya adı.

▸ 'Progs.lzh isimli dosyanın listesini alalım:

Lz l Progs.lzh

▸ 'Bozuk.exe' isimli dosyayı 'Progs.lzh' arşivinden silelim:

Lz d Progs.lzh Bozuk.exe

▸ 'Progs.lzh' arşivinin sağlamlığını kontrol edelim... (Eğer arşivin içindeki dosyalar sağlamsa; 'OK' mesajı verecektir.)

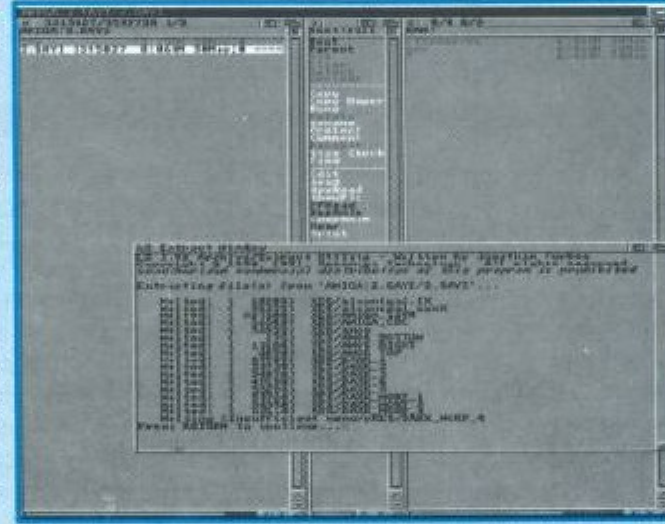
Lz t Progs.lzh

Şimdi de parametreleri kullanan örnekler yapalım:

▸ 'MyDisk.lzh' isimli arşiv yaratıp, df0: 'daki herşeyi arşivliyelim. Fakat bu kez, alt directory'lerdeki dosyaları da directory isimleriyle birlikte koruyalım. Bunun anlamı, arşiv açılırken directory'lerde yaratılacak ve dosyalar kendi directorylerine açılacaktır. '-r' ifadesi alt directory'lerdeki dosyaların da alınacağını, '-x' ifadesi ise directory isimlerinin korunacağını göstermektedir.

Lz -x -r a Mydisk.lzh df0:#?

Not: Bu örnekteki #? ifadesi (wildcard) 'bütün dosyalar' anlamına gelmektedir. Ayrıntılı bilgi için AmigaDos kitabına bakabilirsiniz.



Resimde Diskmaster ile dataların istenilen bir başka yere (RamDisk) açılışı görülüyor.

▸ Arşivlerinizin MS-DOS lharc ile uyumlu olmasını istiyorsanız, '-u' parametresini kullanmalısınız. Bu parametre yukarıda da bahsettiğim gibi, dosya isimlerinin büyük harfe çevirerek arşivler. (Biliyorsunuz, MS-DOS 'da dosya isimleri yalnızca büyük harf olabilir.

Lz -u a ToPC.lzh df0:#?.GIF

Örneğimiz, df0: 'daki '.GIF' soyadlı bütün dosyaları büyük harfe çevirerek arşivler.

Bu kadar örnekten sonra birkaç kullanım kalıbı vermek istiyorum.

Lz -m -x -r a Arşivİsmi.lzh Directory:#?

Bu kalıpta Arşivİsmi.lzh yerine istediğiniz arşiv ismini, Directory yerine de istediğiniz Path'i girerseniz Directory 'deki herşeyi girdiğiniz isimdeki arşive saklar.

Lz -m -x -r x Arşivİsmi.lzh Directory:

Bu kalıpta ise Arşivİsmi.lzh yerine kendi arşivinizin ismini, Directory yerine ise destination directory (bazı kişiler 'hedef çekmece' olarak kullanıyor) ismini girerseniz, arşivinizi seçilen directory'ye açacaktır.

Eğer sistemle aranız o kadar iyi ve dolayısıyla, yukarıda anlattıklarım size çok karmaşık geldiyse, **Diskmaster**'ın (Progressive Peripherals & Software), 2.0 veya daha üst versiyonunu temin etmenizi tavsiye ederim. 'Niye?' diye soracak olursanız, bu program arşivleme konusunda birçok kolaylıkla donatılmış. Mouse yardımıyla seçtiğiniz dosyaları kolayca arşivleyebilir, daha sonra yine tek bir mouse hareketiyle sıkıştırdığınız dosyaları açabilirsiniz.

Şimdi bu işin nasıl yapıldığını açıklamaya çalışacağım; İlk yapmanız gereken, **DiskMaster**'ın konfigürasyon dosyasını diskete saklamak (diyelim ki ismi 'DM.Config' olsun) olacaktır. Daha sonra ise **Ced** (ASDG) veya başka bir text editörüne girip konfigürasyon dosyasını yükleyip aşağıdaki satırları ekleyin... (Not: Aşağıdaki satırları yazarken satır numaralarını yazmayın.)

(1) *AddMenu Archives, Lz Add , StdIO "CON:0/0/640/256/Arşive ekleme yapılıyor..."; Archive "Lz <★ -m -x -r a";StdIO CLOSE*

(2) *AddMenu Archives, Lz Extract , StdIO "CON:0/0/640/256/Arşiv Açılıyor..."; Extern Lz <★-m -x -r x %s %d;StdIO CLOSE*

(3) *AddMenu Archives, Lz List , StdIO "CON:0/0/640/256/Arşiv listeleniyor..."; Extern Lz v %s; Wait; StdIO CLOSE*

Satırları yazıp tekrar aynı isimde sakladıktan sonra (DM.Config), Lz'yi diskinizin 'c' directory'sine kopyalayın. Artık yapmanız gereken şey, DiskMaster'ı çağırmak olacaktır. Bunu ise,

DiskMaster s:DM.Config

şeklinde yapmalısınız, ve... artık Arşivleme, açma, listeleme yapan bir DiskMaster'ınız var. Örnek bir kullanım vermek istiyorum:

1> AmigaDOS formatlı bir diski df0:'a takın.

2> Pencerelerden birine df0:'ı, ötekine ise ram:'ı açın.

3> df0:'dan birkaç dosya seçin ve menülerden Archives'in içindeki 'Lz Add'i seçin.

4> Size bir isim sorduğunda önce sorulan aları silerek 'MyArchive.lzh' yazıp return 'e basın.

5> Arkanıza yaslanıp bekleyin ve disk değiştirmeniz istenirse çekinmeden değiştirin.

Eğer işlem hatasız tamamlandıysa ram diskte, MyArchive.lzh isimli bir arşiv dosyası oluşacaktır. Artık ne yapacağınız size kalmış.

Ama tabii Amiga'yı bir oyun makinesi olarak kullananların buna hiç bir zaman ihtiyacı olmayacaktır.

Lz ile ilgili veya ilgisiz sorunlarınızda ***AMIGA***'yı aramanız yeterli.

VOLKAN UÇMAK

ALO AMIGA

İşte yeni bir sayı, yeni bir köşe, yeni bir konu! Beğenmeyen okumaz kardeşim, tamam mı? Size zorla gidin Amiga Dergisi alın, bizim dergimiz iyidir, Türkiye'deki en baba kadro bizde, dergi kağıdı kaliteli, bu dergiye bu fiyat çok ucuz diyen var mı? İşte gidip kendi isteğinizle almışsınız dergiyi. Di mi ama?... Uzatmayalım yani... Zaten bütün sinirlerim tepemde, bütün gün yağmur yağdı, vizeler başladı, Kick-Off 3 gelmiyo (belki siz bu satırları okurken ben de Kick-Off 3 oynuyo olucam!), Metallica konserine bilet bulabilcem mi, bulsam bile en önde seyredebilcem mi, yoksa Ahmet Sarı amcam gene Maykıl'da olduğu gibi osuruktan sebepler yüzünden konseri 1998'e mi erteliycek, vs. vs. vs...

Zaten birisi de dergiyi arayıp bizim Dino'nun Thomas'ın teysezin kızı olan herifi kız olmadığı için kınamış. Makara sarmayı bilmiyosun ne diye Alo Amiga okuyosun?!

Ve bu sinir bozukluğuyla bu sayıda mutlaka birilerine sataşmam gerekiyodu!... Ve işte arayıp da bulamadığım konu: Şimdiye kadar dergi takımı hakkında merak edip de kimselere sormaya cesaret edemedikleriniz!...

Here we go!...



CELAL & VEDAT HALLAÇ KARDEŞLER INC.:

Zengin bir fabrikatör babanın ve fakir bir annenin biricik iki oğlu. Artiz olma hevesiyle yıllar önce Mersin'den İstanbul'a kaçıp umduklarını bulamadılar. Kötü yola düşüp rahmetli Commodore dergisinde ne iş olursa yapmaya başladılar. Ama kimse onların ruhlarını satın alamadı, kendilerini bu bataktan kurtarıp Amiga Dergisi ile temiz bir hayata başladılar. Eski evlerinden ayrıldılar, yeni bi eve bile taşındılar. Ben evi gördüm, çok rahat, helası bile var. Celal ekmeğini taştan çıkartıp (bkz. atasözs dictionary, 'fincanı taştan oyarlar...') evdeki ikisi kedi beş nüfusu doyuruyo. Vedat'ın meşhuur "anne" diyebilen kediye imrenerek, kedilerinden birine "ananı!" demeyi öğrettiği rivayet ediliyo. Kediler harbiden çok şirin, bi tanesi ciddi ciddi sapıtmış, durup dururken gaza geliyo, oraya buraya anlamsızca saldırıyo, ama çiplerle, devrelerle uğraşmadığından akli dengesinin Vedat'ınkinden daha sağlıklı olduğu söylenebilir. Söz konusu şahısların metabolizmaları dergi çıktı çıkalı iyice bozuldu, artık ikisi de uyumuyolar, uykudan korkuyolar, yanlışlıkla uyudukları zaman rüyalarında gecikmiş dergilerini bekleyen aboneler arkalarından dolanıp iki puan alıyo. Bu yüzden uyku ihtiyaçlarını pizza, makarna ve kolayla gideriyolar. Netekim daha fazla detaya girersem onlar da benim arkamdan dolanıp iki puan alacaklar.



CAN YALÇIN (Nam-ı öbür REMIX):

Gassaray'dan sonra memleketin Avrupa'daki en başarılı temsilcisi. Eski 64'çü, şu aralar Amiga'yla yakın ilişki halinde. Bilgisayarın başında otururkene dış dünyayla ilişkisi kesiliyo, kendinden geçiyo, bu yüzden masasının yanında devamlı bir lazımlık bulunduruyo. Büyük aptestini tuvalette giderdiği zamanlar yanına bi lap-top PC alıyo. Telefonla konuşmayı çok seviyo. Kick-Off yeşili tonundan nefret ediyo, hatta bu yeşili görünce psikoza giriyo. Senelerdir tanışırız (tanışmaz olaydık), hala doğru yola sapmadı. Mariah Carey'i sever, tapınır. Eskiden de Madonna'ya tapınırdı, netekim artık gereksiz bi herif olduğu açıkça anlaşılmıştır herhalde. Amiga Dergisi'nde yazabilmek için üste para verdiğinin okuyucular tarafından duyulması, en sinirlendiği konulardan biri, bu yüzden bunu burda yazmıyorum. Şööle hafif kısa, ince uzun, topluca bi herif. Ayrıca kendisini sevdiğimden bu köşede ona bi iyilik yapmayı düşünüyorum... Bi kaat kalem alın, adınızı yazın, imzanız ve Can hakkındaki dilek ve temennilerinizi belirten birkaç satırla beraber "Can'a Kick-Off ve Metallica'yı sevdirme kampanyası" adı altında yazının sonundaki adrese yollayın. Belki sizin de yardımınızla topluma yararlı bir insan daha kazanırız....



ERSEN ALPTEKİN:

Orta boylu, konuşan, pantolonlu bi herif (pantolonsuz bi resmini koymuşlar). Sıfatı editör.



TOLGA KAHRAMAN:

Uzunca boylu, o da pantolonlu. Saçı uzun, ama benimki daha uzun, daha güzel daha bakımlı (Saçımdan bahsetmekteyim, yanlış yorumlanmasın). Kick-Off oynamayı çok seviyo, benle Kick-Off oynamayı hiç sevmiyo.(Tolga'yla en son Kick-Off maçımızın skorunu bizzat kendisinden öğrenmek isteyenler için telefon numarası 2. sayfada). Derginin künyesinde adı "Teknik Araştırma" bölümünde geçiyo, neyi araştırdığını bilmiyorum. Onun hakkında daha detaylı bilgiyi, Kick-Off oynamayı öğrendiği zaman yazcam. Hıhıhı!

A.YAĞMUR TATAY:

Bu herif de pantolonlu (Ulan bu dergide de herkes birbirini taklit ediyo be!). Onun da saçı uzun. Ama Tolga'dan daha uzun. Bu yüzden baloncukların onyüzbinmilyonu Tolga'ya, yirmiyüzbinmilyonu Yağmur'a. Çünkü onun daha fazla saçı var, daha çok ısınıyo. Dii mi Yağmur?...

Herneyse... Zaten Yağmur hakkında ufak bir bilgiyi 2. sayıdaki yazımda vermiştim. (Bkz.2.Sayı, Alo Amiga köşesi, sol taraftaki karikatürdeki masanın üstündeki yazı). Adının başındaki 'A' harfi 'Ayşegül' arla



mında, utandığı için dergiye bastırmıyo. Dergide ayak işlerine bakıyo, çay yapıyo, Ersen'in ayaklarını yıkıyo. Bu yüzden "Katkıda Bulunanlar" bölümüne adı geçiyo, yazı falan yazdığı yok.

Aslında çocuğun hakkı, o olmasa o kadar işi kim yapçak? Yağmur, evladım git bana köşedeki bakkaldan bi kola al da gel, paranın üstüyle de kendine ciklet felan al. Hadi canım sallanma......

Evet millet, maalesef yerimiz kısıtlı, belki ilerki sayılarda aynı muhabbete devam ederim.

Şimdi biraz zevzekliği bırakalım, ciddi takılalım, ve birkaç okurun mektubuna cevap verelim....

OKUR MEKTUPLARI:

Öncelikle belirtmek istediğim bir konu, mektuplarınıza cevabı bir (belki de iki) ay geciktirme nedenim. Dergiyi hazırlamaya, bir önceki sayı çıkar çıkmaz başlıyoruz, örneğin ben bu yazıyı yazarken, henüz 3.sayıdaki Kick-Off yazısına gönderilmiş hiçbir mektup elime geçmedi. Derginin sayfa düzeni bitirilip, son şekilleri verildiği günlerde sizin mektuplarınız elime geçmeye başlıyor, yani 3.sayıdaki yazıya gönderilmiş mektupları 4.sayıda cevaplamam imkansızlaşıyor. Bu yüzden hepinizden özür diliyorum, elimden bişi gelmiyo... İkinci sayıdaki Alo Amiga, konusuz bir tanışma yazısı olmasına rağmen, bayaa mektup göndermişsiniz, yazanlara teşekkürlerimi fışkırtıp, yazmayanlara da "Haklısınız, zaten ilk yazıya da yazılcak pek bişi olamazdı" diyorum. Dikkatimi çeken birkaç mektuba cevap yazıyım, öbürleri de kusura bakmasınlar, netekim yer kısıtlı, bikaç sayfa daha olsa hepinize yazmak isterim...

Bana sadece Mart ayı içinde onüç mektup yazan ve bu onüç mektubun onbirine 'Can Abi' diye başlayan arkadaşı burda kınıyorum, yazıların sonunda adımın, soyadımın ve ayrıca boru kadar bir imzanın bulunduğuna dikkatini çekerek, burdan selam yolluyorum!...

İsimsiz bir mektup yazan bir arkadaş, 'Zihni Sinir' benzeri abuk sabuk icatlar için bir yer ayırmamı istemiş, bu fikir bayaa hoşuma gitti, ilerki sayılarda geliyo! (İşşallah İrfan Sayar kızmaz!)

Ankara'dan Metin Erkal anlamsız bi şekilde aynı mektuptan beş kopya göndererek Tarkan'ı ve 'Kıl Oldum Abi'sini tekrar tekrar kınamış. Metin'ciimi destekliyorum ve herkesi Tarkan ve benzeri sesler çıkaran şeyleri şiddetle kınamaya davet ediyorum!..

Balıkesir'den yazan Ayhan Önal, yaşadığı şehirdeki bilgisayar dükkanlarının tüketiciye karşı vurdumduymaz tavırlarından şikayetçi olmuş. Buradan sadece Ayhan'a değil Ankara, İstanbul ve İzmir gibi büyük şehirlerin dışında yaşayan tüm okuyucularımıza sesleniyorum. Lütfen şikayetlerinizi özellikle dükkân ismi belirterek bize yazın. Üç büyük şehrin dışındaki şehirlerde dingonun ahırına dönen, kimin, hangi malı kaça sattığı belli olmayan bilgisayar pazarındaki yanlışları düzeltebilmek için sizlerin de yardımlarıyla elimizden geleni yapmaya çalışacağız.

Bu sayıda da yerim bitti yaa, burda kesmek durumundayım!... Ben bi dahaki ay burdayım, beklerim efenim... Beni özleyin, mektup yazmaya devam edin!... Herkese sevgiler!

MERT TÜNAY

ADRES:
"ALO AMIGA"
AMIGA DERGİSİ
PK:148 - 06660
Küçükesat / ANKARA

MERT

fantasy role playing

FRP
FANTASY ROLE PLAYING

Sanırım içinizde Forgotten Realms dünyasını bilmeyen yoktur. Bu dünyada geçen önemli oyunlar Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades, Pools of Darkness, Gateway to the Savage Frontier, Treasures of the Savage Frontier, Eye of the Beholder I&II ve III. Gelecek sayılarda sırası ile bu oyunların tam çözümlerini, eğer mümkünse haritaları ile birlikte sizlere ulaştırmaya çalışacağım.



Size bu dünyayı ayrıntılı olarak tanıtmak istiyordum ama Forgotten Realms Atlas'ta yazanlar sıkıcı tarih kitabı gibiydi. Onun için çok kısa bir özetle yetineceksiniz. Yazımın devamında ise en son çıkan oyunlar hakkında kısa bilgiler var.

Forgotten Realms (FR) Aber-Toril gezegeninde yer alır. Bu isim genellikle kısaltılarak Toril olarak söylenir. Bilinen FR tek parça olan dev bir kıtadan oluşur. Kuzeyden güneye 6500 ve doğudan batıya 8500 mil uzunluğunda ve 28,5 milyon milkarelik bir kıtadır. Kıtanın etrafındaki adalar kıtadan açıkta yer alır, ama bir tek elflerin evi olarak bilinen Evermeet batı kıyısından 1000 mil uzaktadır ve bilinenen en uzak adadır.

FR dünyanın ortaçağdaki haline çok benzer. Genel olarak batı ve doğu olmak üzere ikiye ayrılır. Batı tarafına Faerun adı verilir. Batı tarafı politik ve kültürel olarak karışıktır. Bilgisayardaki oyunlar hep batı tarafında geçer. İç deniz batıyı kuzey ve güney olmak üzere iki bölgeye ayırır. Doğu tarafı eski Çin ve Japonya'ya çok benzer. Buranın ismi Kara-Tur olarak anılır. Burada bulunan Shou-Lung imparatorluğu FR tarihindeki hemem hemen en büyük imparatorluktur. Sadece bazı Horde göçebeleri, Koryo, Wa ve Kozakwa krallıkları bağımsız kalabilmişlerdir. Batıyla doğunun ortasında hangi taraftan olduğu belli olmayan Horde adında bir bölge vardır.

Bu tanıtım ne kadar bir özet olsa da, gerekli bilgileri içeriyor. Yavaş yavaş bu bilgileri vermemin sebebi ise ülkemizde FRP'ler ile ilgilenenlerin gün geçtikçe artması ve bu konuda herhangi bir kaynak bulunamaması.

Şimdi sırada en son çıkan yada çıkacak olan Frp, Simulasyon, Strateji ve Adventure oyunları var. Darksun dünyası en sonunda bilgisayara uyarlandı. Oyunun sitili tipik SSI sitilini dışına çıkmış. Oyun Ultima sitilinde oynanıyor. Artık karakterlerin 2 yerine 20-25 karelik animasyonları var. Ayrıca oyun için oldukça özgür hareket edilebilen ve büyülerde oldukça ilerleme kaydedilmiş bir oyun olduğu söyleniyor. Zannediyorum en çok beklenen oyun olan Eye of the Beholder 3 PC'de çıktı. Oyunun grafik ekranı %50 büyütülmüş, 35 canavar konmuş, özel animasyon ve müzik sahneleri eklenmiş. Tabi eskilerine göre daha zor bir oyun. Zannediyorum Beholder 3 sadece 1200'e çıkacak. SSI'ın diğer bir oyunu ise Veil of Darkness. Görüntü biçimi izometrik, konu vampir ve zombiler. Wizardry'nın yaratıcısı Sir-Tech alman Schmidt-Spiele ile anlaştı ve Das Schwarze Auge adlı kutu frp sistemini bilgisayara geçirdi. Sistemden yola çıkılarak yapılan ilk oyunun ismi Realms of Arkania. Ben oyunu PC'de oynadım, bence savaş sahnelerinin biraz yavaş olmasına rağmen oyun çok güzeldi, özellikle de 80 tane büyü içermesi oldukça etkileyici.

Unlimited Adventures SSI'ın yeni bir ürünü ve oldukça ilginç. Bu programla kendi Frp'lerinizin tasarımını yapabiliyorsunuz.



Kendi Frp'nizde kullanabilceğiniz 250 kadar canavar mevcut. Resimleri TSR'ın grafikerleri tarafından çizilmiş. Simulasyon sevenler için Microprose'dan F-15 Strike Eagle 3 çıktı. Oldukça detaylı grafiklere ve karmaşık bir uçuş sistemine sahip olan oyun Falcon 3.0'a oldukça iyi bir rakip. Falcon 3.0'ın yaratıcısı Spectrum Holobyte firması da boş durmamış ve en az Falcon 3.0 kadar karmaşık Tornado uçuş simulatörünü yapmış. Oyundaki 16000 obje 100 x 100 millik bir alana dağıtılmış. Simcity ve Simearth oyunlarıyla tanınan Maxis iki yeni ilginç oyunu piyasaya sürdü, Simlife ve Simfarm. Lucasarts ise kendi yarattığı bir klasiğin devamını getiriyor, Maniac Mansion 2: The Day of the Tentacle. Bu oyunun ilkini oynamayanlar varsa hemen edinsinler. Yine bir adventure ise Spectrum Holobyte'dan, Star Trek: The Next Generation. Oyunun konusunu çeşitli Star Trek romanlarını yazan bir yazar hazırlamış. Eski Infocom klasiği olan Zork, Return to Zork adı altında yeniden piyasaya sürülüyor. Oyunun animasyonları için 45000 dijital resim kullanılmış ve tabi ki CD'de.

Gelecek ay FRP'ye Frp konularıyla devam ediyorum. Daha sonra ise kaliteli bilgisayar oyunlarının tam çözümlerini vereceğim. C64'de Frp bulmakta zorlananlar Deniz(350 88 42) ile kontak kurabilirler. Herhangi bir Frp, Adventure, Strateji oyunu hakkında bir sorununuz olursa FRP'ye yazabilirsiniz.

FRP AMIGA Dergisi
PK 41 - 81311 BAHARİYE / İSTANBUL

EMRE TUNCER

Bootblock

Merhaba arkadaşlar.

Bildiğiniz gibi geçen ay normalde boot'tan yapamayacağımız bir şeyi yapıp Cli ekranının büyük ve kendi istediğimiz başlıkla açılmasını sağlamıştık. Bu ayki programımızın buna ek olarak bir fonksiyonu daha var bu da disket üzerindeki System Configuration ne olursa olsun sizin istediğiniz bir system configuration ile ekranı açmak. Bunun yararı nedir? Her şeyden önce bu şekilde bir disketi install ettiğinizde disket bomboş bile olsa Cli açıldığında size özel bir system configuration çıkar. Ayrıca bu yöntemle 232 byte kadar yerden ve yaklaşık 1sn kadar bir zamandan da tasarruf etmiş oluruz.

Daha önce de söylediğim gibi bu program bir önceki sayıdaki programı da içermekte, bu yüzden eğer o programı yazdıysanız üzerinde küçük değişiklikler yaparak bu programa dönüştürebilirsiniz. Yapmanız gereken ilk şey 'Down' isimli labeldan sonra gelen kısmı aynen yazmak. Bunu yaptıktan sonra 'Exc' isimli label ile başlayan rutinin sonuna 'Bra Down' diye bir komut koymak. Bu arada 'Incbin' diye başlayan satırı yazmayı da unutmayın sakın.

Gelelim programın açıklamasına. Programın ilk kısmı, geçen ay da açıkladığım gibi boot olayı sırasında kendini Open Window komutunun içine yerleştiriyor ve Dos'a çıkıyor. Dos gerekli işlemlerini yaptıktan sonra (Dos resident'ı açıp, system configuration dosyasını arayıp bulabilirse yükledikten sonra) Cli ekran ve task'ini açmaya kalkıyor. İşte burada bizim boot, değiştirmiş olduğumuz Open Window komutu sayesinde yeniden devreye giriyor ve Open Window komutunun parametrelerini değiştiriyor. Artık ekran istediğimiz büyüklükte ve başlıkta açılıyor. Bu işi de yaptıktan sonra program daha önceden boot'a yerleştirdiğimiz System Configuration'ı aktif hale getiriyor. Bunu da Set Pref komutu ile gerçekleştiriyor.

Burada dikkat edilmesi gereken bir nokta daha var, o da hafızaya yerleştirdiğimiz bu system configuration'un silinmesi. Aslında biz bunu hesaba katarak programı $7f000 gibi uzak bir köşeye attık ama yine de bu iş pek sağlam değil. Bu yüzden, programımızın silinmesini engellemek için daha iyi bir önlem bulmamız gerekmekte. Bir çoğunuzun da bildiği gibi Pc'den farklı olarak Amiga multi tasking bir alet ve bu multitasking olayının sağlıklı yürüyebilmesi için aynı anda çalışan programların iyi bir koordinasyon içinde olmaları şart. Çalışacak her programın hafızada belli bir yer tutup, bazı işlemler için yine hafızanın kendine ayırdığı bazı bölümlerini kullanacağını göz önüne alırsak her şeyden önce bu programların hafızayı mantıklı bir şekilde paylaşmaları gerekir. Bu en basit şekli ile bir hafıza listesi oluşturularak yapılır. Her yüklenen program kendine bir yer arar, bu yeri bulursa oraya yerleşir ve bunu sisteme belirtir. Daha sonra yapacağı bir işlem için bir miktar hafıza gerektiğinde bunu da sistemden ister, eğer alamazsa o işlemi yapamaz, alabilirse istediği gibi kullanır ve yine sistemi bundan haberdar eder. Böylelikle her program belli sınırlar içinde diğerlerinin alanlarını işgal etmeden makul bir şekilde çalışır. Tabi bu söylediğim kuralına uygun programlar, eğer bir programcı yaptığı programda 'burda ne varmış' diye bakmadan kendini $7f000'a yerleştiriyorsa sizin multitasking'in devamını sağlamak için yapabileceğiniz hiç bir şey yoktur.

Kısa zamanda hızlı bir bootblock anlatımıyla birlikte program örnekleri verdik. Eğer yakından takip edebildiyseniz. Bu temellerin üzerinde sağlam bir bootblock bilgisi oturtabilir ve birçok şey yapabilirsiniz. Bundan sonrası artık biraz da size kalmış. Çünkü genel Amiga bilginizi artırmalı ve işin kaçamak yollarını bulmaya çalışmalısınız. Zira bu tür programlar her zaman garip yollarla hazırlanırlar.

İlgi alanınıza giren örnek boot'ları incelemeyi ihmal etmeyin.

Sıra geldi bu ayın örnek programına:

```
DEST=$7f000
BOOT:     DC.b     'DOS',0
dc.l      $0
dc.l      880
START:
BSR.L     MAIN
GO: MOVE.L    $0004.W,A6
LEA          DOS(PC),A1
JSR          -$0060(A6)
MOVE.L    D0,A0
MOVE.L    $0016(A0),A0
MOVEQ     #$00,D0
RTS
MAIN:
BSR.s     TRANS
JMP       DEST+[SONRA-BOOT]
SONRA:
BSR.s     OPENINT
BSR.s     BACKUP
BSR.s     NEWSTR1
Rts
TRANS:
LEA DEST,A0
LEA BOOT(PC),A1
MOVE.W  #$00FF,D7
DONGU:
MOVE.L   (A1)+,(A0)+
DBF D7,DONGU
RTS
BACKUP:
MOVE.L [intbase-boot]+DEST,A0
MOVE.L  -$00CA(A0),[funbase-boot]+
                                      DEST
RTS
NEWSTR1:
MOVE.L [intbase-boot]+DEST,A1
MOVE.L  #$FFFFFF34,A0
MOVE.L  #[newfun-boot]+DEST,D0
MOVE.L  $0004.W,A6
JSR -$01A4(A6)         ;Set Function
RTS
OPENINT:
LEA INTUI(PC),A1
MOVE.L  $0004.W,A6
JSR -$0198(A6)         ;Open Library
MOVE.L  D0,[intbase-boot]+DEST
RTS
NEWFUN:
MOVEM.L D0-d7/a0-A6,-(A7)
BSR.s   NEWSTR2
BSR.s   EXC
MOVEM.L (A7)+,D0-d7/a0-A6
MOVE.L [funbase-boot]+DEST, -(A7)
RTS
NEWSTR2:
MOVE.L  A0,-(A7)
MOVE.L  [intbase-boot]+DEST,A1
MOVE.L  #$FFFFFF34,A0   ;Open Win
MOVE.L  [funbase-boot]+DEST,D0
MOVE.L  $0004.W,A6
JSR -$01A4(A6)        ;SetFunction
MOVE.L  (A7)+,A0
RTS
EXC:
MOVE.W  #$0100,$0006(A0)    ;Window Y
MOVE.L  #[titel-boot]+DEST,$001A(A0)
Bra Down
FUNBASE: DC.l    0
INTBASE: DC.l    0
INTUI:   DC.B    'intui-
tion.library',$00
DOS:     DC.B    'dos.library',$00
TITEL:   DC.B    'Amiga Dergi-
                          si/Athos',$00
DOWN:
MOVEM.L D0-d7/a0-A6,-(A7)
move.l $04.w,a6
Move.l  #232,d0
Lea     [Prefbase-boot]+dest,a1
Jsr     -204(a6)   ;Allocate Absolute
Move.l  [Intbase-boot]+dest,a6
lea [prefbase-boot]+dest,a0
move.l  #$e8,d0
moveq.l #1,d1
jsr -324(a6)   ;Set defsPref
MOVEM.L (A7)+,D0-d7/a0-A6
Rts
prefbase:
incbin 'df0:devs/system-
                        configuration'
end=*-boot
blk.b 1000,0
```

KIVILCIM HİNDİSTAN




G LOCK

- Video ve ses fonksiyonları Mouse ile kontrolü.
- Seçilen 2 Composite veya Y/C (S VHS, Hİ8) giriş
- Eş zamanlı Y/C Composite ve RGB çıkışlar
- RGB çıkış YUV (M-II, Betacam) olarak ayarlanabilir.
- Video görüntüsünde renk, parlaklık ve kontrast ayarı
- Red, Green, Blue filtresi
- Secam'den PAL'e çeviri
- Ses'te bas, tiz, vol. ayarı ve ses mixeri
- Slow Scan Digitizerler ile RGB splitter olarak kullanım
- Genlock'da A-Rexx kontrolü
- Tüm AMIGA modelleri ile (A500, A600, A1200, A2000, A3000 ve A4000) tam uyum

A500 ve A500+ kullanıcılarına

SÜPER FIRSAT








Alfa Power

40 MB HARDDİSK

(52, 85, 120 ve 240 MB modelleri mevcut)
2, 4, 6, 8 MB Fast RAM opsiyon

GÜÇLÜ ama EKONOMİK ÇÖZÜM

REALTIME V-Lab

24 Bit Grafik desteği, Saniyede 25 kare kayıt, Harddiske proje kayıt imkanı
Paralel port bağlantılı

COLOR MASTER

24 BIT GRAFİK KARTI A2000 ve A500 için

MegAChip

ile şimdi tüm Amiga 500 ve Amiga 2000'ler 2 MB Chip Memory'e kavuşacak

AMOS PRO

ORJİNAL MANUEL

300.000 TL

UNDERSTANDING IMAGINE 2.0

İNGİLİZCE MANUEL VE DİSKETİ

150.000 TL

BİZDEN SÖYLEMESİ

GELECEK AY BU SAYFAYI M

SİZİN İÇİN ÇOK

AMIGA1200'e

40, 60, 85 ve 120 MB HARDDİSKLER
1, 2 ve 4 MBRAMKARTLAR
A1230 TURBO 68030/40 Mhz ve 1-32MB RAM
A1200 SCSI/RAM (SCSI HD KONTROL+ 8 MB RAM OPSİYON)

AMIGA600'e

HARDDİSKLER 40, 60, 85 ve 125 MB
1, 2 ve 4 MBRAMKARTLAR

AMIGA500 ve A500PLUS'a

GVP A500 HD8+ SCSI HARDDİSKLER
GVP A530TURBO 68030 CPU 40 Mhz, HD + RAM
GVP 286 PC / AT EMÜLATÖRLER (%100 UYUM)
A500 İÇİN 512 K, 2, 4 ve 6 MB RAM KARTLAR
PLUS İÇİN ALFA DATA ORJİNAL 1 MB RAM KART (PLUS'INIZ 2MB CHIP MEMORY)

AMIGA500 ve AMIGA2000 İÇİN

MEGACHIP 2 MB CHIP MEMORY + AGNUS 8373 HIRES DENISE, FFV - DEINTERLACED KART, COLORMASTER ve DCTV GRAFİK KARTLARI, V-LAB REAL TİME DİGİTİZER

AMIGA2000 İÇİN

68030-25/40 ve 50 Mhz ve 68040-33Mhz CPU TURBOKARTLAR, SCSI KONTROL VE RAM KARTLAR, 42-1225MB arası Değişik Harddiskler, ImpactVision 24 (24 BIT GRAFİK KARTI)

AMIGA3000 İÇİN

68040 CPU 33 Mhz TURBO KART ve RAM

AYRICA GOLDEN İMAGE O.MEKANİK MOUSE'LAR, ALFADATA OPTOMEKANİK MOUSE, OPTİK MOUSE, İNFRARED MOUSE, TRACKBALL'lar,GVP DSS8 STEREO SOUNDSAMPLER, G-LOCK (GENLOCK), MIDI, DİSKET KUTULARI, PRİNTER STANDLARI, 3.5" ve 5.25" TDK DİSKETLER (SONSUZ GARANTİ), KICKSTART SWITCH, Ayrıca TÜRKÇE PROGRAM VE KİTAPLAR



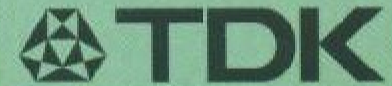












TAMAMI SADECE BİZDE VE SADECE SİZİN İÇİN VAR



Bir AKAR Co. Kuruluşudur

Bankalar Caddesi, Şair Ziya Paşa Yokuşu No: 28 Akar Han
80020 Karaköy - İSTANBUL

Tel: 243 43 14, 251 09 98, 249 84 00-01
Fax: 252 56 81

MUTLAKA OKUYUN

ÇOK ÖNEMLİ AÇIKLAMALARDA BULUNACAĞIZ

arka kapI



İşte bir kez daha hayatınızı kurtarmaya geldim. Bu sefer daha büyük bir istekle geldim çünkü sizlerden birçok mektup aldım. Hazırladığım bu köşede bana yardımcı olmanız gerçekten beni çok mutlu ediyor. Ben de sizlere sürpriz yapmaya karar verdim ve size elimden geldiğince yeni oyunlardan oluşan bir köşe hazırladım (sizin mektuplarınız hariç tabii). Umarım beğenirsiniz.

Yazıma başlarken Nilgün'e dergiye hoşgeldin diyor ve diğer yazar arkadaşlara onun sayfalarından uzak durmalarını söylüyorum.

HISTORY LINE:

Oyunun 2 kişilik bölümlerine geçiş password'leri şunlar:

TRACK	HUSAR	BEAST	PLATE
LIGHT	SCROL	VIRUS	BISON
DRUCK	TROLL	UBOOT	DROID
GRAND	ROYAL	WATER	SKILL
SKULL	AUDIO	SPELL	CAMEL
FLAGS	STORY	SCOUT	GREEN

Oyunu oynarken save etmek isterseniz daha önceden HLS adında bir formatlı disk hazılamanız gerekiyor.

SINK OR SWIM:

Zeppelin Games'in bu oyunu piyasaya çıkalı henüz 3 gün oluyor. İşte size birçok bölüm kodu.. Bu güzel zeka oyununu herkese tavsiye ederim!

BISHOPSMOVE	PATSY4KERMIT
HOWNOWPOWWOW	RINGWORLD
TROUGHTON	REDPLANET
MEGALITHIC	MYBREAKFAST
TINNYBOPPERS	LOCKSALORDY
HALLOWEENVIN	NEWMODELARMY
TIMEPIECE	LARRYNIVEN
KILLERWHALE	BLUEHORIZON
ARNIESMUM	LOGOPOLIS
DOCTORWHO	MRJONESPUPPY
HYPERSPACE	ROBERTSMITH
WHOWHYWHEN	SOCKATTACK
WELLINEVER	MRPOTATOMAN
JOSIEWHALES	SOBRIETYCITY
WHERESMEBEER	HORSEFACE
GINASDINER	CHICKENFEED
CARROTCAKE	STRENGTH
NEEDLEMATCH	YUMCHOCDROPS
RADION90210	MISTLETOE
INDIANAJONES	AUNTIEJILLY
BEVERLYHILLS	JIMBOBSFEET
JAKOVONLUNA7	CHUCKYCHEEKS
LINFORDSHOUR	WONDERSTUFF
WITCHINGHOUR	ANEWMACHINE
GENERALALERT	UNBEARABLE
HAVEYOUGOTI	KILLERFISH
HEHOLYGRAIL	BADBADKARMA
RUTHERFORD	WIZZBANG
PLOPSKYS	THELIMIT
NEXTPASSWORD	FIELDSOFDOOM
WELL DONE !!	

SUPER FROG:

İşte size bölüm kodları. Hepsi!

Level 1 "Magic Wood"
1-2 : 234644
1-3 : 447464
1-4 : 747822
Level 2 "Spooky Castle"
2-1 : 392822
2-2 : 446364
2-3 : 984448
2-4 : 477444
Level 3 "Fun Park"
3-1 : 343522
3-2 : 882311
3-3 : 992334
3-4 : 091332
Level 4 "Ancient Level"
4-1 : 467464
4-2 : 818234
4-3 : 182394
4-4 : 298383
Level 5 "Ice World"
5-1 : 452234
5-2 : 984841
5-3 : 383772
5-4 : 093152
Level 6 "Space Level"
6-1 : 387211
6-2 : 981122
6-3 : 017632
6-4 : 398112
Project F: 837122

DESERT STRIKE:

Bu ay açıklaması çıkan oyunda Hakan zaten birkaç şifre verdi. Eğer onlarla yetinmiyorsanız, işte size biraz daha:

2.LEVEL: BQJZAEX
3.LEVEL: BLJLEJH
4.LEVEL: VTTIIOP
SON EKRANI: EVNFWMB

Evet, şimdi de sizlerden gelen mektuplara geçiyorum. Gerçi aralarında daha önceden yayınlanan birçok tiyo bulunduğundan birkısmını makaslamam gerekti.

İlk mektubumuz Yener Saymaz'dan. Kendisi Another World'un bölüm kodlarını kodlarını, ayrıca Platoon hakkında birkaç tiyo göndermiş:

ANOTHER WORLD:

1- EDJI	2- HICI	3- FLLD
4- LIBC	5- CCAL	6- EDIL
7- KCIL	8- ICAH	9- FIEI
10- KCGB	11- LALD	12- FLEK

PLATOON:

Oyunun başında, yani ilk ekranında HAMBURGER yazarsanız her harfe basışınızda bir ses duyacaksınız. Eğer duyuyorsanız doğru yere yazıyorsunuz demektir. Bu yazı oyun sırasında F1 ile bölüm atlamaya F2 ile ikinci, F3 ile üçüncü, ve F4 ile dördüncü bölüme geçmenizi sağlar. F5'e basarsanız vurulamazsınız.

Ayrıca Yener'in bir sorusu var. Kendisi Sword of Honour'da ninjanın nasıl kılıç çektiğini bulamamış. Ben oyunu oynayan bir arkadaşıma sordum, bana "Ninja kılıç çekmiyor kiii.." dedi. Bilemiyorum, belki o da bulamamıştır, ama belki oyunda kılıca gerek yoktur.

Evet, sırada Ege Aydan var. Televizyon diziler ve tiyatrodan vakit buldukça Amiga'sına atlayan abimizi her ne kadar henüz Lotus'da yenemediysem de tiyolarını burada yayınlıyorum (yanlış anlamayın, henüz beraber Lotus oynayamadık, oynasak tabii ki yeneceğim.. ehehe..). Kendisi bana Ugh'un ve Alien Breed 92'nin kodlarını verdi. Ayrıca Chaos Engine'in en son ekranına gelmiş ama orayı geçip oyunu bitirememiş. Yine de bölüm kodları burada:

THE CHAOS ENGINE:

WORLD 2- BGJLW926WH3W (2015 PUAN)
WORLD 3- X5S6VPDWCH28 (3159 PUAN)
WORLD 4- C885YIDFBD9G (4139 PUAN)

ALIEN BREED 92:

2- XXDFA	4- RTHAA
6- LAEEA	7- UYTTA

UGH:

1- SELBSTLAEUFFR
2- HENNABREGGL
3- PFANNEHEISS
4- SOICHGOMBASEPP
5- PFUNDHACKFLEISCH
6- DOGODDERDEIG
7- SPAMSPAMBEANSNSPAM
8- SEMPRINI
9- PROFRJGUMBY
10- CONFESS
11- MITTERMEIER
12- DIESCHNICKIANGST
13- INTERESTINGPEOPLE
14- UNSURRANCESKETCH
15- ITSTHEARTS
16- ARTHURTWOSHEDS
17- HAROLDTHESHEEP

18- PICASSOONBICYCLE
19- SPANISHINQUSITION
20- LUIGIVERCOTTI
21- JIMMYBUSSARD
22- KENCLEANAIRSYSTEM
23- JOHANNGAMBOLPUTTY
24- TRANSPOTTING
25- BICYCLEREAPIRMAN
26- IRUINGCSALTZBERG
27- THEENDBERG
28- HOWTOFLINGANOTTER
29- THECATSATONTHEMAT
30- CONFUSEACATLTD
31- DISTRACTABEE
32- MITTELSCHMERTZ
33- INSPECTORTIGER
34- LOOKOUTOFTHEYARD
35- FISHYREQUISITTTTE
36- ARTHURFIGGIS

Ve işte bana bu ay en çok tiyoyu yollayan kişi: Ömür Topaç. Ömür birçok Action Replay poke'larının yanısıra çok mükemmel bir Sleepwalker tiyosu yollamış:

SLEEPWALKER:

Sleepwalker yazan ekranca DINGADINGDANGMYDANGALONGLINGLONG yazın (Ah, çok komik, kimin aklına gelmiş bu kelime?). Çocuk ve köpeğin burunlarına taktıkları kırmızı top yeşile dönecektir. Oyun sırasında RETURN'e basarsanız level atlar. TAB tuşuna basarsanız çocuğun uyanma zamanını gösteren çizgi artar. Ayrıca OCEAN yazısı çıktıktan sonra SPACE tuşuna basarsanız OPTIONS menüsü çıkar.

Ömür ayrıca Rock'n'Roll oyunu için bir password göndermiş. Bu oyun benim C64'te en sevdiğim oyunlardan biriydi ve açıkcası Amiga'da olduğunu daha önce duymamıştım. Ömür, oyunu bana yollar mısın?

ROCK'N'ROLL

İsim sorulan yerde adınızı RAINBOW ARTS olarak girin. Daha sonraki ekranda ise istediğiniz bölümden başlamak için şunları yapın:

Burada 12 hanelik yer var. Bunların ilk iki hanesine istediğiniz bölüm sayısını yazın. 3. ve 4. haneye X koyun. 5,6,7 ve 8. hanelere öyle sayılar koyun ki bu sayıların toplamları istediğiniz bölüm numarasına eşit olsun. 9. ve 10. hanelere de C koyun. 11 ve 12. hanelere ise bölüm sayısını tersten yazın. Yalnız bir olay daha var. Bu tiyo sadece sözkonusu bölümü oynamanızı sağlar. Bölümü bitirseniz de oyun Game Over olur.

Ömür bana mektubunda Agony'de takıldığını belirtmiş. Peki Ömür, senin için Agony'nin cheat modu:

AGONY:

Oyunu pause edip FANTASY yazın, daha sonra baykuşun altına kılıç için F1'e, üstüne kılıç için F2'ye, ateş gücünüzün artması için F3'e basın. F3'e 3 kez basarsanız (arka arkaya) extra hak kazanırsınız. Yanlız bunu sık sık yapın, yoksa hakkınızı bitebilir.. RETURN ile de bölüm geçebilirsiniz.

Evet, sırada 10 yaşındaki okuyucum Doruk Özülü var. Bana birçok oyun hakkında kısa kısa tiyolar yollamış. Bakalım hangi oyunlar?

RODLAND:

Oyunu P tuşu ile durdurup 5 kere HELP'e basın. Ekranın sağ üst tarafında bir kalp resmi çıkar. Bu da oyunun sonsuz hak olduğunu gösterir.

FIRE & ICE:

Bu oyunda köpekleri kapıdan geçirirseniz extradan bir hak kazanırsınız.

MOONSTONE:

Oyunda Stonehenge'e gidin, sizden birşey istedikleri zaman bıçağınızı, altınınızı veya hakkınızı verin. Böylece hak kazanırsınız ama verdiklerinizden hiçbiri azalmaz.

NINJA TURTLES 2:

Bu döğüş oyununda U harfine basarsanız sonsuz hakkınız olur. Ancak Pizza alırsanız bu tiyo bozulur. Ya pizza almayın, ya da alırsanız birkez daha U harfine dokunun.

Önümdeki mektuplar gitgide azalırken sırada Gökhan Tuncay'ı görüyorum. Gökhan birçok oyunda tiyolar göndermiş, şimdiye kadar yazdıklarımızı elersek şu oyunlar kalıyor:

GODFATHER:

Oyunu pause edip PIZZAHUT yazın ve oyunu bitirin!

RUBICON:

Oyunu space tuşu ile pause edin ve THEREAPER yazın. F1-F7 tuşlarıyla seçtiğiniz silahı F10 ile doldurabilirsiniz.

MYTH:

P ile pause edip SNUFFLECAKE yazın.

ADDAMS FAMILY:

Her haktaki kalp sayınızı 4 yapmak için password bölümüne ?ZR9R yazın.

PROJECT-X:

Oyuna atış gücü yüksek ama yavaş olan gemiyle başlayın. Plasma, side ve Misille silahlarının hepsini alın. (gerçekten Plasma burada en güçlü silahı Tabii geminin dengesi bozuldu. Şimdi bir speed alın ve şimdi herşey okay.

Project-X hakkında Gökhan'ın ipuçlarına ben bir ekleme yapayım. Oyunun ilk bölümün sonundaki büyük patron size ateş etmek için ağzını açtığında geminizle içeri girmeyi başarırsanız Space Invaders türü bir oyuna girersiniz. Bu oyunu kazarırsanız 3 extra hak alırsınız. Haydi bakalım, deneyin!

Evet, bu aylık son mektubum ise Burak Baş'a ait. Kendisi bana Chaos Engine ve Lethal Weapon bölüm kodlarını yollamış. Chaos Engine için Ege Aydan'ın da password'leri yayınlamıştım ama olsun, bunları da deneyin bakalım:

THE CHAOS ENGINE:

WORLD 2- 1XRZNNL1NTVZ
WORLD 3- J9P#1YVZOZ2T
WORLD 4- D9Q7VTJ9JO1C

Evet daha önce dediğim gibi bu ay son olarak Ömür Topaç'ın **Action Replay Poke'ları** var:

JIM POWER:
LIFE: 000005AB
KEY : 000005AA
BOMB: 000005AC
WARZONE:
PLAYER 1 LIFE: 00015D65
LICENCE TO KILL:
LIFE: 0001081F
SKYCABBIE:
PLAYER 1 LIFE: 0001F82B
PLAYER 2 LIFE: 0001F82C
R-TYPE II: 0001497F
PANG:
PLAYER 1 LIFE: 0000DFD5
PLAYER 2 LIFE: 0000E10F
BEAST 3:
LIFE: 00000264
PRINCE OF YOLKFOLK:
LIFE: 0000016D
SMASH TV:
PLAYER 1: 00001A7D
PLAYER 2: 00001A9F
LEMMINGOIDS:
PLAYER 1 LIFE: 0001B82B
PLAYER 2 LIFE: 0001B83D
OOPS UP:
PLAYER 1 LIFE: 0000017F
PLAYER 2 LIFE: 0000015F
TURTLES COIN UP:
CREDITS: 00002D19
CRYSTAL KINGDOM DIZZY:
LIFE: 00006AEF
ZOOL:
LIFE: 00022B6B

Umarım tüm bu yazdıklarım sizlerin hoşuna gidiyordur. Lütfen beni mektuplarınızdan mahrum bırakmayın. Gelin kapıları beraber açalım!

ARKA KAPI
AMIGA Dergisi
PK. 148 06660
KÜÇÜKESAT ANKARA

CAN YALÇIN

Bir Amiga'nız var ve müziğe bulaşmak istiyorsunuz ya da daha önceden müziğe bulaşmışınız ve bir Amiga'nız var. Neler yapabilirsiniz?



AMIGA ve MÜZİK

Bir Amiga ile müzikle ilgili hemen hemen her şeyi yapabilirsiniz. Her ne kadar herşey cümlesi destek birimlerin var olması ile doğru orantılı olsa da, çıplak bir Amiga ile de yapacaklarınız sizi şaşırtmaya yetecektir. Titiz bir çalışma ile BROADCAST (yayın kalitesinde) çıktı bile almanız mümkündür ki bu sonuca ulaşmak için Amiga'sız bir ortamda onmilyonlar dökmek gerekecektir.

Müziğin Amiga'da yapılmasından önce genelde nasıl yapıldığı üstünde de kabaca durmak yerinde olacak. Müziğin ne şekilde yapıldığından armoni ve benzeri müzik bilgisi ya da felsefi olarak değil, kafada tamamlanmış bir bestenin ne tür bir prosedür ile hayata geçirileceğidir.

Müzik, tek ya da birden fazla enstrüman ile yapılır. Hemen hemen her müzik türünde ister çok sesli, ister tek sesli olsun çıkış kaynağı tek bir enstrümandır. Diğer enstrümanlar ön plandakinin duygusunun altını çizer ve melodisini zenginleştirirler. Bir başka deyiş ile aynı anda birden fazla ses oluşturulur. Bunun adı "Polifoni"dir ve gerek banda analog kayıdın, gerek bilgisayara dijital kaydın temelinde "polifonik kayıt" mantığı yatar.

Herkesin evindeki stereo çalarlar polifonik mantığa basit bir örnektir. Stereo bir kayıtta çift kolon bulunma zorunluluğu vardır. Biz sağdan ve soldan olmak üzere iki farklı kayıt dinleriz. Bu farklılık teknik olarak bandın üzerinde iki ayrı "Track" olmasından kaynaklanır. Track, eş zamanlı olarak kayıt kabul eden bir çeşit yoldur. Her ne müzik programı ile çalışırsanız çalışın, TRACK'ler ile karşılaşacaksınız. Sıradan bir pofesyonel kayıt stüdyosunda toplam 16 track vardır. Bu onaltı track'e sırayla onaltı ayrı enstrüman kaydedebilir ve daha sonra hepsini aynı anda dinleyebilirsiniz.

Örnek olarak birinci tarck'e davul, ikincisine bas, üçüncüsüne piyano ve benzeri kaydedilir. Böylelikle bütün track'ler aynı anda çalındığındatam bir kompozisyon dinleme olanağınız olur. Aksi taktirde tüm enstrumanları aynı anda çalmak zorunda kalırsınız.

Çok enstrümanlı bir bestenin oluşturulmasında track'lere kayıt yapan bir kayıt cihazının (Recorder) dışında bir de miksere ihtiyaç vardır.

Mikser kanallardan oluşur. Bu kanallar kullandığınız programalarda "Channel" ya da "Echo" olarak adlandırılırlar. Echo, daha çok midi programlarında yer alır ve Channel'dan çok az bir işlev farkına sahiptir. Midi'li programlarda echo'ya ayrıntılı yer verilecektir. Hangi enstrümanın hangi kanalda olduğu Amiga'nız için önem taşır. Channel, bir anlamda enstrümanınızın adresidir ve karışıklık çıkmasını engeller.

Bu bilgiler Amiga'da müzik yapmanın temel standartlarıdır. Tercih programınız her ne olursa olsun Track ve Channel karşınıza çıkacaktır.

Bilgisayar destekli müzik yapmanın temel iki elemanı vardır. Biri "Sequencer", diğeri "Sound Module"dür. İkisi de tek başlarına hiç bir işe yaramazlar.

Sequencer beyin, Sonud Module ise enstrümandır. Yani sequencer hangi notayı, ne süre ile, ne volümde çalınması gerektiğini sound module'e yollar. Bir bakıma orkestranın şefidir ve sound module bu emirlere uyar. Sound module adı üstünde ses modülüdür. Sequencer'dan aldığı emirler doğrultusunda ses üretir. Amiga dışındaki bilgisayarlar en fazla sequencer görevini yapabilirken sizin bilgisayarınız sound module işlevini de yapabilir. Bu yönden, Amiga kullanıcıları diğer tüm bilgisayar kullanıcılarından daha şanslıdır.

Söz edilen olanaktan dolayı Amiga ile iki temel şekilde müzik yapabilirsiniz; biri Amiga'nızın seslerini kullanarak, diğeri Midi sistemini kullanarak. Her iki sistem için de ayrı programlar vardır. Ben ilk olarak Amiga'nın seslerinin kullanıldığı yöntemi açıklamak ile başlayacağım.

Biliyorum buraya kadar epeyce kafanızı şişirdim. Ama bu kavramları öğrenmek sizlerin ezbercilikten uzak bir şekilde her türlü sequencer programını kullanabilmenizi sağlar. Bu özellik ise sizin isteklerinize en iyi şekilde cevap verebilecek programı seçmekte ve yenilemekte ve müziğinizi yapma sırasında programla cebelleşmek yerine yaratıcılığınızıartırmanızda işe yarayacaktır.

Amiga'nın size verdiği ses olanakları iki ayrı gruptadır (biliyorum devamlı birşeyleri ikiye ayırıyorum). Bunlar örneklenmiş (sample) sesler ve sentetik (synth) seslerdir. Esasında bu ayrım her türlü sound module'de de ayrıdır. Doğal sesler, bir mikrofon sistemi aracılığıile sampler (örnekleyici) denen birime iletilerek dijitale, yani bilgisayarın kullanabileceği bir dile çevrilir. Örnek vermek gerekirse, kendi sesinizi mikrofon ile örnekleyebilir ve beste içinde enstrüman olarak kullanabilirsiniz. Bu örnek ışığı altında her türlü ses çıkaran "şey" birer enstrüman olabilir.

Synth sesler ise örneklenme yapılmadan oluşturulmuş yapay seslerdir. Bu sesleri en güzel kullanan program Sonix'dir. Genelde de seslerin formatlarına baktığınızda ya ".IFF" ya da ".SONIX" formatında olduğunu görürsünüz. ".IFF" hemen her programda kullanılan seslerin formatı olup ".SONIX" sadece Sonix programınca kabul görür. Bu arada, format terimi bilgisayarınızın bilgi dosyasını tanıması için kullanılan bir çeşit kimlik anlamına gelir. Bu bilgi kesinlikle gereksiz olmayıp kendi sample'larınızı oluşturduğunuzda bilmeniz gereken bir ayrıntıdır. Sonix, synth sesleri çok güzel kullanmasına rağmen, sequencer bölümü günümüz programalarına oranla geri kalmıştır. Bu nedenle her iki ses olanağını da kullanabilen yeni kuşak programları kullanmak daha verimli olacaktır.

Amiga'nın seslerini kullanarak müzik yapanların çoğu "Tracker" denen programları kullanmaktadırlar. Tracker programlar, yazılım için porte ve notasyon bilgisi gerektirmeyenlerdir. Porte ve tracker'ların dışında bir de zaman bazını esas alan Dr.T ve benzeri, midi kullanımı düşünülerek yazılmış programlar vardır.

Tracker tipi programlar akademik bilgi almamış insanlar için son derece rahat müzik yazma olanağı tanırlar. İşte bu nedenle ben yeni başlayanlar ve hatta ileri olanlar için bile "Octamed Professinonal Version 3.00"ı tavsiye ediyorum. Bu program hem tracker, hem porte bazında yazabilmenizi ve midi sistemini de mümkün olduğunca kullanabilmenizi sağlar. Bunun dışında gene Octamed ile hem sample sesleri hem de synth sesleri kullanabilirsiniz.

Şimdi ufak ufak Octamed'in tracker özelliğini kullanarak neyin ne olduğunu incelemeye başlayabiliriz. İnanın ki bu programı anladığınızda tüm diğer programlara da hiç bir yabancılık çekmeyeceksiniz.

Octamed'i çalıştırdığınızda ana üç bölüm göreceksiniz. Sağ üst köşede 14 seçeneğin yer aldığı kutucuklar bizim çeşitli menülere geçmemizi sağlar. Seçilen menüler sol üstte kullanıma sunulur.

Program çalıştığında "play" menüsü ile açılır. Alt tarafta ise dört tane sütun durur ki onlar da meşhur Track'lerimizdir.

İşe sağ üstteki ondört menüyü kısa kısa tanımak ile başlayabiliriz. (Menülerdeki detaylar, kısa açıklamalardan sonra yazılacak bir örnek şarkıda detayla incelenecektir.)

1. Files: Dosyalar olarak çevirebiliriz. Bu seçenekte Sample yükleyebilir, yaptığımız besteleri çağırabilir veya kaydedebiliriz.

2. Misc: Bu menü bizim bir takım tercihler yapmamıza yarar. Renklerle oynayabilir, Amiga'mızın hafızasına göre bir takım görsel efektler katabiliriz. Programdan dos'a çıkmamız, yani programı terk etmemiz de yine bu menüden sağlanır.

3. Anim Menüsü: Bu menüye bu saçma ismi ben verdim çünkü üstünde bir isim bulunmuyor. Bu seçenek ile parçanın çalınması sırasında track'lerin hareketi sağlanır ya da hareket durdurulur. Hareketin durdurulması, bilgisayarınızın clock'dan yani yaptığı işten tasarrufu anlamına gelir. Hafıza olarak kısıtlı veya hızlandırıcınızyoksa makinanız aynı anda birçok işi yapmakta zorlanacağından, müziğinizin çalmasında zamanlama hataları olabilir.

4. Play: Çalma menüsüdür. Aynı zamanda burada parçanın hızını, paternlerin (daha sonra açıklanacaktır) bir araya getirilip "song"; yani şarkı oluşturulmasını, seslerin filtrelenme tercihini ve benzerlerini yapabilirsiniz.

5. Volume: Bu menü yazılan trackların ayrı ayrı volümlerinin ayarlanmasına yarar.

6. Porte: Burada J.S.Bach'dan bu yana kullanılan akademik müzik yazım menüsüdür, sanırım porte bilgisi olanlar bu yazımı tercih edeceklerdir. Eğer sizlerden bir istek olursa bu tip kullanımı da ileride detaylı bir şekilde inceleyebiliriz. Yine de nota zamanları anlatılırken bir parça üzerinde duracağız.

7. Instrument: Kullanacağınız seslerin menüsüdür. Burada enstrümanlarınızı seçebilir, oktavı ile oynayarak kalınlaştırabilir, inceltebilir, ton dışı gelen ve kulağınızı rahatsız eden seslerin ince akortlarını yapabilirsiniz.

8. Synth: Bu menüde kendi yapay seslerinizi yaratabilir, değiştirebilirsiniz. Unutulmaması gereken bir özellik de synth seslerin hafızada çok az bir yer tuttuğudur.

9. Block: Monitorünüzün altında kalan tracklar ile ilgili ayarlamalar yapabilir, yazdığınız notaları kopyalayabilir, silebilir, yerlerini değiştirebilirsiniz.

10. Transpose: Transpose menüsü seçtiğiniz şarkının, block'un, track'in, enstrümanın ve diğerlerinin bir oktav yani oniki ses pesleşmesini ya da tizleşmesini sağlar. Aynı işlem seçili olanlar belirlediğiniz nota kadar pesleşir veya kalınlaşır.

> İsterseniz hep beraber basit bir şarkı yazarak işi pratiğe dökelim

11. Symped: Bu menüde sample sesler ile oynayabilir, sampler'ınız varsa ses örneklemeleri yapabilirsiniz.

12. Edit: Kayda girmeden önce bu menüden amacınız doğrultusunda ayarlamalar yapabilirsiniz.

13. Range: Block ya da track üzerinde belli bir yeri Amiga'nıza tanımlayarak sadece tanımlı (adreslenmiş) yerler üzerinde oynamalar, kopyalamalar ve benzeri işlemler yapmanıza olanak tanır.

14. Slist: Açılımı **synth list**'dır. Synth seslerinizin listesi burada bulunur.

Evet, yukarıda menüleri kısaca açıkladık. Daha da önce söylediğim gibi, sizlere Octamed programını açıklamak amacında değilim. Verilen bilgiler tüm müzik programlarında aynıdır. Şekiller, ikonların yerleri değişiktir o kadar. Şimdi isterseniz hep beraber basit bir şarkı yazarak işi pratiğe dökelim.

İlk yapmamız gereken şey, kanallarımıza (channel) enstrümanları teker teker yüklemek. Enstrümanlarımızın bulunduğu disketi sürücümüze taktıktan sonra "Files" ikonunu seçelim. Disketi okuttuktan sonra (DF0:) karışıklık çıkmaması için ilk olarak bir "Hihat" sesi seçelim. Hihat davulda bize metronomu verecek olan Kontrazil ya da simbale karşılık gelir. Sesi seçtikten sonra yukarıdaki "Load Instr" ikonuna klikleyerek seçtiğiniz sesi "1" nolu kanala yüklemiş olursunuz. Yüklenen sesin adı "üst menüler" ile, "Track"ların arasındaki kanal hizasında belirir (01 Hihat). Mouse'unuzun pointer'ını "01" rakamının birler hanesine yani 1'in üzerine getirip sol tuşla kliklerseniz, bir sonraki kanal karşınıza gelir. Mouse'ın sağ tuşu ise bir önceki kanalı çağıracaktır. Bu işlemi Instrument menüsünden de sağa veya sola ok ikonlarına klikleyerek de yapabilirsiniz.

Ses yüklemekteki temel yöntem yukarıdaki gibidir. Her sesi yükledikten sonra, bir sonraki kanala yeni sesi yüklemeniz gerekir. Aksi halde hep aynı kanala bir önceki sesi iptal eden sesler vermiş olursunuz. Beraber çalışabilmemiz için şu sıra ile ses yükleyin;

01 Hihat

02 Kros

03 Snare

04 Bass

05 Piano veya benzer melodi çalabilecek bir üst yapı sesi.(Gitar, keman, arp vb.)

Bu enstrümanlar davul, bas ve solo olarak en basit gruptur. İleride yapacağınız türe göre istediğiniz şekilde genişleyebilirsiniz.

Enstrümanlarımızı yükledikten sonra sıra işin sequencer kısmına gelir. Bize ilk gerekli olan ritim, daha sonra bas rifi ve en son olarak da melodidir. Bu sıralama her müzisyen için farklı olabilir. Az önce de belirttiğim gibi beraber çalışabilmek için şimdilik sıralama yukarıdaki gibidir.

Davulu yazmaya hihat ile başlayacağız. Davulun metronomunu hihat verir. Yazacağımız örnek parça (Song) 4/4'lük olacaktır.

İlk olarak 01'nolu kanal Hihat enstrümanında olmamız gereklidir. "05" numaralı kanala solo sesimizi yükledikten sonra sağ tuşla "01"'e gelin. Klavyenin tuşlarına basarak simbalinizin tonunu bulun. (Ben "P" tuşunda en uygun simbal sesini buldum.) Enstrümanınız istediğiniz inceliğe geldikten sonra sıra yazıma gelir.

İkonlardan Edit seçeneğini kliklediğimizde karşımıza "Editing" menüsü gelir. Burada "Edit On" ikonunu seçtiğimizde artık kanallara, Amiga'mızın klavyesinden nota yazabiliriz. Hemen 'Edit On' ikonunun altında "Spc" ikonu vardır. Bu "space" yani "boşluk" anlamına gelir. Karşısında parametre olarak da 2 vardır. Biz bu iki değeri ile hiç oynamadan "Spc" ikonunu klikleyelim. Bu ikon sadece bir yazım kolaylığıdır. Siz her notayı girdikten sonra otomatik olarak bir satır atlar. Siz bunu "aşağı ok" tuşuyla da yapabilirsiniz.

İlk Track'a gelin. Kırmızı çerçeve (kursörünüz) Track'daki yatay çizgilerin üstündedir. F6 tuşuna basarak, block yani dört track'ı 000 pozisyonuna getirin. "P" tuşuna

basarak birinci track'ınızı simbal ile doldurun. Birer boşlukla E-3'ler yazmış olmalısınız. Burada bir parantez açarak E-3'ün ne olduğunu anlatmalıyım.

Çok sesli müzikte, J.S.Bach'dan bu yana toplam 7 tane nota vardır. Bunlar sizin de bildiğiniz gibi Do, Re, Mi, Fa, Sol, La ve Si'dir. Bu sıralama DoMajör gamı olup; C, D, E, F, G, A, B, diye harflere karşılık gelir. Tüm batı dünyası hiç bir zaman Do veya Re yazmaz. Onun yerine C veya D yazar. Harflerin karışık olmasının nedeni ise her zaman ilk nota olan Do'nun eskiden ilk nota olmamasıdır. Eskiden baz alınan nota La idi, eğer La'dan başlarsak, notaların alfabetik sıralamasıda düzgün olur.

LA	Sİ	DO	RE	Mİ	FA	SOL
A	B	C	D	E	F	G

Bu basit tabloyu bilmek, inanın gereksiz bir şey değildir. Hangi programla müzik yaparsanız yapın, genel standart budur. Dünyada bir tek bizim ülkemizde "C" "Do" diye öğretilir.

Evet, nerede kalmıştık? E'nin yanındaki, yani Mi'nin yanındaki 3 rakamı nedir? 3, üçüncü oktavdan bir nota basmış olduğumuzu gösterir. Rakam 4 olsaydı daha ince, 2 olsaydı daha kalın olurdu.

Bu bilgilerden sonra yazdığımız Hihat'i bir dinleyelim. Bunun için "Play" ikonuna klikleyerek "Play" menüsünün açılmasını sağlarız. "Play Block" diyerek yazdığımız hihat döngüsü çalışır. Çıp-çıp-çıp-çıp.Bu çıpçıplara bir kros yazmalıyız. Kros, davuldaki kroskesin kısaltılmışıdır. Bunun için kanalımızı 2'ye geçirerek kros sesini aktif hale getiririz. Şimdi "Edit" menüsünden "edit on"'u kapatarak ya da direk "esc" tuşuna basarak track'lere kaydı engellemeliyiz. Burun nedeni yine kendi zevkimize göre krosun notasını bulmaktır. Basın klavyenin tuşlarına ve beğendiğiniz bir kros notasını bulun. Ben klavyede "Y" tuşuna karşılık gelen "A", yani "La" notasını beğendim. Yine "Edit" menüsüne dönerek "Edit On" ikonunu seçin. "Spc"'nin parametresini ise "8" yapın. Böylelikle kroslar 8 vuruşta bir duyulacaklardır. Mouse'unuz ile ya da sağa ok tuşu ile kırmızı çerçeveli kursörü ikinci track'a getirin, F6'ya basarak block'u 000 konumuna getirin ve ikinci track'ı kroslarla doldurun.

İş Snare'leri, yani trampetleri yerleştirmeye kaldı. Bunun için demin yöntemleri tekrarlayın. Sadece track'lerden tasarruf etmek için trampetleri, kroslarla beraber aynı track'e yazın. (Krosla tarmpet üst üste gelmeyeceğinden bir aksaklık çıkmayacaktır.) "Edit"'i kapatın, "Snare" kanalı olan 03'e gelin, tonunuzu bulun vs... Burada karışıklık çıkmamamsı için "Spc" seçeneğini kapatın. Trampetleri, krossların tam aralarına gelecek şekilde yazın. Sonuçta bir kros bir trampet gelecektir. Sonucu dinlediğinizde alın size bir 4/4'lük davul partisyonu.

Sıra geldi bas döngüsünün yazılımına. Bir sonraki track'a geçerek klasik prosedürümüzü uygulayın. Burada Amiga'nın klavyesinde "Z"ve "Q" harflerinin "Do"'ya, yani "C"'ye karşılık geldiğini açıklamak yerinde olur. Bu mantık dahilinde notaların klavyenizdeki karşılıkları;

Z	X	C	V	B	N	M
DO	RE	Mİ	FA	SOL	LA	Sİ
(C)	(D)	(E)	(F)	(G)	(A)	(B)

Q	W	E	R	T	Y	U
DO	RE	Mİ	FA	SOL	LA	Sİ
(C)	(D)	(E)	(F)	(G)	(A)	(B)

Octamed'de kafanızı karıştırmaması gereken bir değişiklik, notalamada B'nin (Si) "H" harfine karşılık gelmesidir (sanırım programcının mecbur kaldığı bir durumdur).

Her ne program kullanırsanız kullanın, işin temeli burada anlatılandan ibaretir.

Gerekli olan bir diğer müzik bilgisi ise "komalı" seslerdir. Bu da kısaca "Diyez"(#) yada "Bemol"'dür. İkisi de aynı şey olmakla beraber Majör şarkılarda Diyez, Minör şarkılarda Bemol kullanılır. Tracker'ler bu geleneği kırarak sadece diyez ile gösterimde bulunurlar. Diyez; yanına geldiği notanın yarım ses yukarısının kullanılacağı anlamına gelir. Tabioda daha rahat görülebilir.

C C# D D# E F F# G G# A A# B

Burada da görüldüğü gibi E ile F arasında ve B ile C arasında yarım ses yani Diyez yoktur.

Biz, her ne kadar yazacağımız örnek şarkıda komalı ses kullanmayacaksak da, siz kendinizi geliştirirken bu kısa bilgiye ihtiyaç duyacaksınız.

Baslar, genellikle kroslara karşılık gelirler. Tabii ki bu genel bir kural değildir ama işin başında buna uymak daha rahat olmamızı sağlayabilir.

Bas için beğendiğiniz bir oktavdan -ki biraz pes olmalıdır (adı üstünde "Bas")- üçüncü Track'e krosların hizasına karşılık gelecek bir şekilde şu notaları yazın;

A, E, A, C, A, E, A, C,

Sekiz kros vuruşuna, sekiz bas notası yazdık. Şimdi geriye bir tek melodiyi yazmak kalıyor. Bunun için elimizde bir "Track" kalmış durumda. İşte buraya yazacağınız melodiye ben hiç karışmak istemiyorum. Çünkü yazmış olduğunuz bas rifine çalacağınız üst yapı, diyez kullanmadığınız sürece uyumlu olacaktır ve sizin zevkinize kalmıştır. Fakat melodinizi çalmadan önce alt yapınızı başka paternlere kopyalayarak bir song oluşturmaktan da bahsetmeliyiz.

Yazmış olduğumuz track'lerin tümü nasıl block oluyorsa bir block da bir paterne (pettern) karşılık gelir. Paternin klasik notasyondaki karşılığı "mezür"dür diyebiliriz. Bir song paternlerden oluşur. Şimdi beraber bir patern açıp, daha önce yazdığımız davul ile bası buralara kopyalamayı görelim.

"Block" ikonuna kliklediğimizde karşımıza "Block Menüsü" çıkar. Menünün sol alt ikonu "New Block"'dur. Buraya kliklediğinizde yeni bir block, bir patern açmış olursunuz. Yapacağınız iş, sol üstteki "Blk" menüsünden (Block) "copy" ikonuna kliklemektir. Böylelikle yazmış olduğunuz Davul ve Bas'ları hafızaya alırsınız. Shift+aşağı ok tuşu ile yeni açmış olduğunuz paterni çağırıp, copy'lediğiniz notaları buraya "Blk" menüsündeki "Paste" ikonu ile yazarsınız. Bu işlemi birkaç kere yaptıktan sonra, "Play" menüsüne geçirerek bir "Song" yazma işlemine başlayabilirsiniz.

Play menüsünün sol tarafı Song oluşturmaya yarar. Sizin ilk yazdığınız pattern "00" ile gösterilmiştir. Daha sonra oluşturduğunuz paternleri "01", "02" gibi ekleyerek şarkınız meydana getirirsiniz. Her patern bir diğerinden bağımsızdır, her paternin melodisini farklı yazabilirsiniz. Keyfinize göre bası ve davulu da değiştirebilirsiniz.

Evet, her ne program kullanırsanız kullanın, işin temeli anlattığımdan ibaretir. Ben sizlere Octamed değil, elimden geldiğince müzik programlarının temellerini vermeye çalıştım. Bundan sonrada sizlerin isteği doğrultusunda "Amiga ve Müzik" yazıları hazırlayacağım. Sizlerden ricam bana müzikle ilgili her konudaki sorularınızı ve anlatılmasını istediğiniz detayları yazmanızdır. Bana birşeyler yazmak isteyenler zarflarının arkasına aşağıdakileri yazıp postaneye başvurmalıdırlar.

AMIGA ve MÜZİK
***AMIGA* Dergisi**
PK 41 - 81311
Bahariye / İSTANBUL

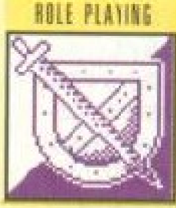
İstek ve ilgi ile kısa zamanda işin inceliklerine girebilir, küçük ama işlevsel numaraları öğrenebilirsiniz. Hiçbir hata yapmaktan kaçınmayın.

Miles Davis'in dediği gibi; "Müzikte yanlış diye bir şey yoktur."

BELEN ÜNAL

Görsel efektleri mükemmelleştiren, yeni programlama tekniği AMIGA'da ilk kez kullanılıyor. Ancak A500'lerin hızı yetersiz !

LEGENDS



Geçen ay elime geçen bir oyun beni gerçekten şaşırttı. Amiga'larda şimdiye kadar denenmemiş bir grafik sistemiyle yeni bir neslin başlangıcı konumunda. Bu oyun, Vektör grafiklere Bitmap sararak hazırlanmış. Amiga 500'lerde oldukça yavaş fakat etkili. Amiga 1200'ler bu oyuna daha çok yakışıyor. Yine de yeni bir sistem olduğu için alınıp kurcalanmaya değer.

LOV, U.S.GOLD imzasını taşıyor. Sanırım **U.S.GOLD** ismi oyunun kalitesi hakkında yeterli bir garanti olur.

Oyunumuz şimdiye kadar oynadığınız tipik FRP'lerden oldukça uzak. Gerek konusu gerek oynanışı oyunu tamamen farklı kılıyor. Oyunun konusu ise oldukça ilginç.

Oyunu yüklediğinizde kendinizi şehrin giriş kapısında buluyorsunuz. Evet, Mitteldorf'a hoşgeldiniz. Yanınıza gelen adam sizinle konuştuktan sonra oyuna tam anlamıyla başlıyorsunuz. Oyunun temel amacı size son bir mektup yollayan kuzeniniz Sven'in akıbetini öğrenmek. Fakat bunu başarmak için çok tecrübesiz vede acemisiniz. Bunun için şehirde bulunan dokuz tapınağın herbiri beşer tane olmak üzere toplam kırkbeş görevini tamamlayıp her konuda Master! olmayı başarmalısınız. Fakat bu hiçte kolay değil. Çünkü her tapınağın bir iki görevi ufak tefek hırsızlık veya kavga olsada diğer görevleri sizi günlerce, aylarca uğraştıracak kadar zorlu. Oyunun temel olarak amacı bu.

KARAKTER YARATMA:

Oyunu Workbench ekranından yüklerseniz karşınıza bir de karakter yaratma ikonu çıkar. Karakter yaratma ekranı ise kısaca şöyledir;

Solda karakterinizin tam bir resmi görünür. Sağda, üzerinde bir yüz bulunan bir taş vardır. Bunun altında ise karakterinizin çubuklar halinde dataları vardır. Karakteriniz dört ana özellik olan Strength (güç), Intelligence (zeka) Speed (hız) ve Health (sağlık) ile tanımlanır.

STRENGHT: Karakterinizin fiziksel gücüdür. Öncelikle savaşlarda işe yarar.

INTELLIGENCE: Sizin sorgulama yeteneğinizdir. Oyunda çeşitli yerlerde işinize yarar.

SPEED: Sizin hünerinizin, ataklığınızın, ve reaksiyonlarınızın bir göstergesidir.

HEALTH: Fiziksel sağlık durumunuzu gösterir.

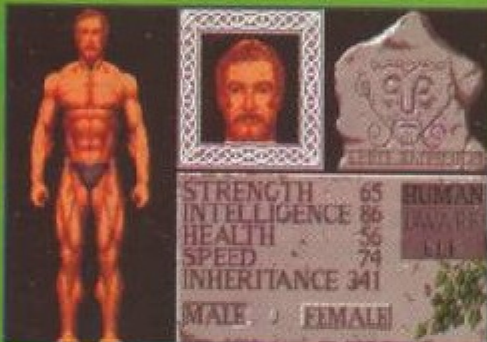
Bu dört özellik karakter seçiminde her seferinde rastsal olarak atılır. Eğer yarattığınız karakterin özelliklerini beğenmezseniz EXIT'e basıp tekrar aynı işlemi yapabilirsiniz. Fakat bu özelliklerle fazla uğraşmayın, oyun sırasında bunlar artacaktır.

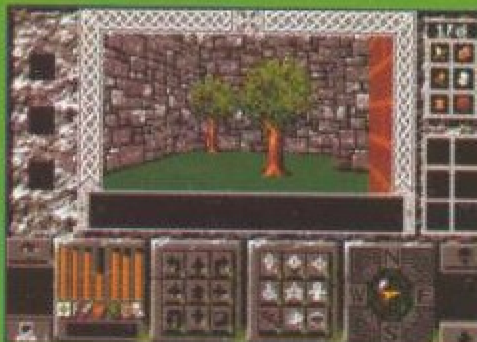
Diğer FRP'lerde olduğu gibi karakterinizin ırkını seçmelisiniz artık. Pek fazla seçeneğiniz yok. Elf, Human ve Dwarf arasından ırkınızı seçin. Bu ırkların nasıl olduklarını anlatmayacağım. Artık ezberlemişsinizdir. Daha sonra karakterinizin cinsiyetini seçin. Cinsiyet karakter özelliklerinizi etkilemez sadece Mitteldorf'da insanların size olan davranışlarını etkiler. Şimdi taş surattan da karakterinizin portresini belirleyin. İnanın binlerce surat yaratabilirsiniz. Son adım olarak da karakterinizi Save edin. Tabi Save etmek için formatlanmış bir disketiniz olması gerekir.

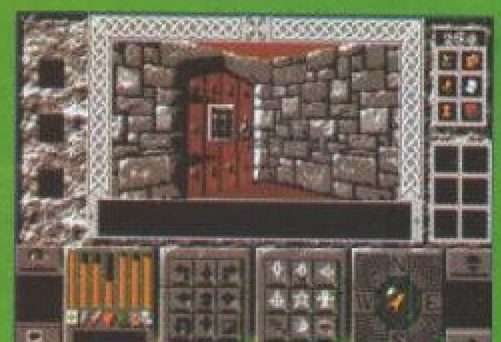
Şu anda doğduğunuz kasabadasınız. Çeşitli binalara giderek işe yarar bir çok eşya alabilirsiniz. Maceraya öyle anadan doğma başlamak olmaz. Millet ne der sonra?

Şimdi biraz da oyunu ve şehri tanıyalım.









of Valour

Mitteldorf şehri ağzına kadar bela dolu bir yer. Adım başı eşkiya bulunan bu şehirde maceracılar, hırsızlar, büyücüler yaşamakta. Neyseki yardımcı olabilecek vatandaşlar sayesinde bu belalardan sıyrılma ihtimalimiz epey yüksek. Hareket sisteminiz oldukça ilginç. Aslında karakterinizi ekrandaki oklar yardımıyla kontrol edebiliyorsunuz. Fakat mouse'un sağ tuşuna bastığınızda oldukça kullanışlı bir kontrol sistemine geçiyorsunuz. Bu sistemde mouse yardımıyla karakterinizi istediğiniz yöne çevirebiliyor ve sol button'la istediğiniz yöne hareket edebiliyorsunuz.



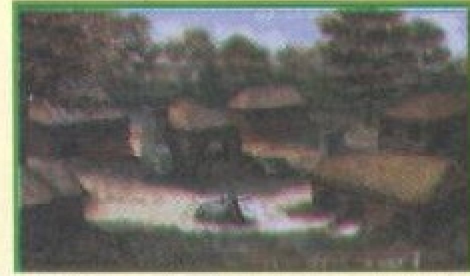
Şehirde size yardımcı olabilecek insanlar ve bu kişilerin bulundukları mekanlar var. Fakat bunların çoğu sadece görev esnasında size yardımı dokunacak kişiler. Şehirde bulunan bir çok bina da sizin ihtiyaçlarınızı karşılar. Bunlar:

Tevernalar: Tavernalar sizin en önemli uğrak yerlerinizdir. Hemen hemen her türlü ihtiyacınızı buralardan karşılayabiliyorsunuz. Bir tavernaya girdiğinizde karşınıza üç seçenek çıkar. İlk seçenekle yemek ve su ihtiyacınızı giderebilirsiniz. Bunun için istediğiniz yiyeceğe veya içeceğe klikleyip Y tuşuna basmanız yeterli. Burada dikkat edeceğiniz nokta asla fazla miktarda alkollü içecek içmemenizdir. Bunun sonucunda ekran beşik gibi sallanmaya başlar ve mutlaka devriyeler tarafından tutuklanırsınız. Cezası ise bir gün kodes olup size hayli zaman, para ve enerji kaybettirir. İkinci seçenek ise (NOTICE) size en yararlı olan bilgileri almanızı sağlar. Bu seçeneği kliklediğinizde karşınıza iki ikon çıkar. Soldaki ikon çeşitli notların asıldığı bir panoya geçmenizi sağlar. Bu panoca özellikle oyunun gidişatını belirleyen bilgiler bulabilirsiniz. Sağdaki ikon ise size ufak tefek görevler verilmesini sağlar. Üçüncü seçenekse her tavernada oynanan kumardır. Kumar bir kaç çeşit olur.

Kartlar: Bu şans oyununda amacınız üç kağıt arasında tek olan kağıdı bulmak. Fakat çok az bir ödül verdiğinden pek tavsiye etmem.

Kupalar: Şarap kupalarının altında göz veya yeşil bir tane aradığınız bu oyunda şansınız daha yüksek olsada pek karlı değil.

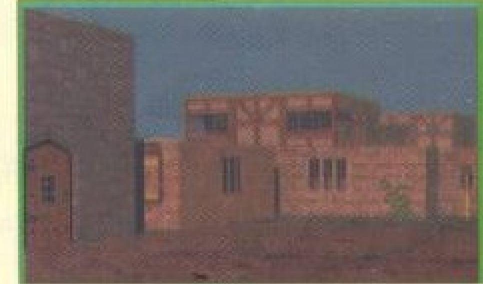
Yarış: Bu şans oyunu benim en sevdiğim oyundur. Dört tane hamamböceğinin yarıştığı bu oyun oldukça karlı olabiliyor. Özellikle dördüncü böcek birinci gelirse epey fazla miktarda ödül alabiliyorsunuz. Bu şans oyunlarını bir süre oynadıktan sonra taverna kapanıyor. Fakat dikkat etmeriz bir nokta var ki taverna çıkışı devriyelere yakalanmamak. yoksa şans oyunları şehirde yasak olduğu için doğru kodese.



Doğduğunuz kasaba. Etrafı gezip alış-veriş yapabilirsiniz.

Hoteller: Buralarca yiyecek içecek gibi ihtiyaçlarınızı karşılayabileceğiniz gibi ayrıca bir gecelik konaklayabilirsiniz. Her odanın ayrı bir fiyatı var ona göre !?....

Şehri gezerken en çok karşılaşacağınız şey, zırt pırt tuklanmanızdır. Şehirdeki denetim o kadar sıkı ki çok sayıda bulunan devriyeler en ufak bir şüphede sizi tutukluyorlar. En hafif suç şüpheli hareket ki her an oluyor. En hafif ceza ise beş papel para cezası.



Grafik muhteşem. Bu yeni programlama tekniği bir çığır açacak.

Suçlar ise:

Acting suspiciously.........Şüpheli hareket
Vagrancy.................................Serserilik
Excessive snooping.....İzinsiz eve girme
Attempted robbery.....Soyguna teşebbüs
Beastly Behaviour....Şeytanca davranma
Drunk disorderly....Kanunsuz biçimde içme
Assault an officer.............Memura saldırı
Rent arrears..................Fahişe kiralama
Gambling depts...............Kumar borçları
Handling stolen goods....Çalıntı eşya bulundurma

Fakat şehirde bulunan tek tehlike bu da değil. Sokaklarda başı boş gezen serseriler, maceraperestler veya hırsızlar size her an saldırabiliyorlar. Bu saldırılardan yarasız kurtulmak çok zor. Bu yüzden bazen Space tuşunu kullanarak kaçmanız gerekebilir.

TAPINAKLAR: İşte oyunun en önemli yerleri olan tapınaklar. Şehirde her tapınağın belli bir bölgesi vardır. Bu tapınaklara girdiğinizde yine üç seçenekle karşılaşırsı-







nız. SERVICE seçeneği sayesinde bir ayin yapılır (tabi bir kaç papel karşılığında) ve dövüş enerjiniz artar. BUSINESS seçeneği ise size ilk görevin verilmesini sağlar. Her görev için önemine göre değişen ücretler alınır. Ve görevi başarıyla tamamlamanız için istenen nesneyi tapınağa getirip vermeniz gerekir. Görevler için verilen süreyi kesinlikle aşmayın. Yoksa bütün çabalarınız boşa gidebilir. Bu görevleri başarıyla tamamladığınızda size bir rütbe verilir. Her tapınağa göre değişen rütbeler aşağıdaki gibidir.



Kızılderili çadırı deyip geçmeyin. Nice kahramanlar buradan çıktı.

Mercenaries Guild: Bodyguard's Apprentice, Hireling, Bounty Hunter, Mercenary ve Guild Master.

Men at Arms: Grunt, Trooper, Weapon Smith, Captain ve Templar.

Thieves' Guild: Beggar, Pickpocket, Graver robber, Thief ve Godfather.

Asegeir Temple: Spellbrewer's asst, Scribe, Spell Caster, Wizard ve Wizard master.

Loki Temple: Mystic, Sorcerer, Spellbinder, Wizard ve Warlock.

Odin Temple: Neophyte, Magus, Theurgist, Spirit Exorcist ve High Priest.

Freya Temple: Flirt, Coquette, Temptress, Secucer ve High Priestess.

Aegir Temple: Novice, Theologian, Divine Mediator, Cleric ve High Priest.

Set Temple: Wriggler, Hisser, Crusher, Striker ve Venom Master.

Bu rütbelerin bazılarının size kazandırdığı büyüler var. Bu büyüler her tapınağa göre değişiyor. Fakat bir genelleme yaparsak.

Büyüler:

Portal: İşte en çok işinize yarayacak olan büyü. Bu büyü sayesinde kilitli olan kapı ve pencerelerden geçebiliyorsunuz.

Fireball: Hiç Frp oyunu olur da fireball olmazmı. Bütün Frp'lerde kullanılan ateş topu bu oyunda da var. Sadece kullanılış şekli biraz daha değişik.

Create Food: Saatler ilerledikçe tükenen yiyecek enerjinizi bu büyü sayesinde yaratacağınız yiyecekler sayesinde azda olsa giderebilirsiniz.

Create Drink: Yine aynı şekilde işe yarar, Fakat bu sefer su ihtiyacınızı karşılar.

Warp: Bu büyü sizi teleport edebilme özelliğine sahiptir.

Heal veya Faith Heal: Bu iki büyü enerjinizi maximum arttırır.

Protection: Sizi darbelere karşı korur.

Lighting Bolt: Düşmanın üzerine yüksek elektriğe sahip yıldırımların düşmesine neden olur.

Sactuary: Yine transport görevini yapar. Fakat bu kez tapınağa ışınlar.

Büyüler bu kadar. Oyunda oldukça çeşitli ve işe yarar büyüler var.

Ayrıca macera süresince karşılaşacağınız bir çok yaratık var. Bunları size tek tek açıklamak isterdim fakat yaratıklar çok çeşitli ve bizim yerimiz dar. Yinede size isimlerini vermek istiyorum. Bat, Bear, Cyclops, Demon, Dragon, Ghost, Giant spider, Goblin, Gorgon, Lamia, Lizardman, Minotaur, Mummy, Satyr, Troll, Vampire, Werewolf ve Zombie. Bu yaratıkların çoğuna yeraltı dehlizlerinde karşılaşıyorsunuz.

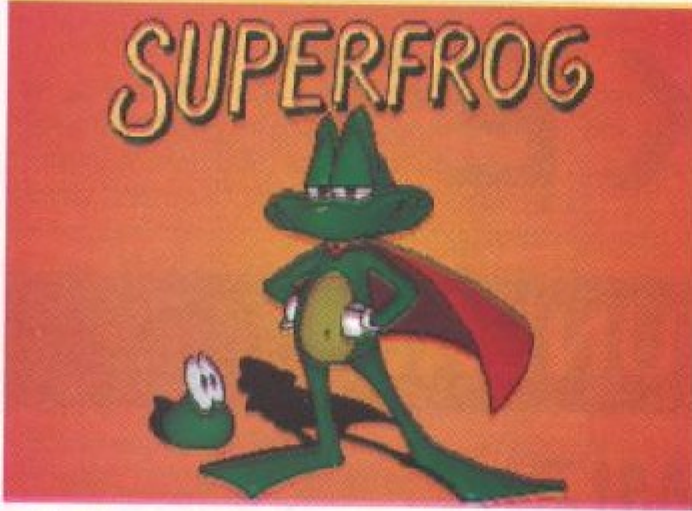
LEGEND OF VALOUR bence tam anlamıyla mükemmel bir oyun. Oyun sistemine alışınca bırakamıyorsunuz, Her FRP hastası veya yeni başlamak isteyenlerin oynaması gereken bir oyun.

ERCÜMENT SEZER

SES		GRAFİK
60	US GOLD 4 Disket 1 MByte Billboard'da 6 numara	85

GENEL 80

Team 17'nin yeşil taytlı, kırmızı pelerinli ve perde ayaklı süper kahramanı işbaşında...





Kutsal ormanların prensi sevgili prensesi ile mutlu bir hayata hazırlanmaktadır (1). Ancak kötü cadı onları sürekli izlemektedir ve onların mutluluğu cadıyı fitil etmektedir (2). Cadı süpürgesine atlar, prensesi kaçırır ve prensi -tabii ki- kurbağaya çevirir (3). Ne yapacağını şaşıran kurbağa nehir başında beklerken Lucozade (kuvvetlendirici bir içecek) bulur ve bir dikişte hepsini içer (4). Bu karışım onu SuperFrog haline getirir (5). Artık cadıya dersini vermeye ve sevgilisini kurtarmaya hazırdır. Bu demoyu izleyebilmek için oyununuzu üçüncü diskten başlatın.



Project X'i bilenler Team 17'yi hatırlayacaklardır. Ne oyundu o öyle. Hala dünyada en iyi Shoot'em up olarak tanınıyor ve birçok listede ilk sırayı alıyor. O kendi halinde birinci oladursun, Team 17 kısa süre önce Body Blows ile ortalığı kasıp kavuracağını ilan etmişti. Gerçekten de Street Fighter II'yi tahtından indereceğe benzer. Ancak asıl konumuz bu değil, platform severleri yerinden



Kahramanımızın ilk görevi sihirli ormandaki altın anahtarı bulmak.

hoplatacak nitelikler'de harikulade bir oyunu tanıtmak istiyorum. Team 17'nin küçük kahramanı tüm Amiga severleri kalbinden vurdu. Bugüne kadar platform oyunlarına elini sürmek istemeyenler bile ayıla bayıla oynayacaklar çünkü oyun rengarenk, harika efektlerle donatılmış ve oynayan kişiye inanılmaz dakikalar geçirtiyor. Oyunu oynamayı bırakıp da tanıtım yazısını yazmak için çok uğraştığımı belirtmek isterim.



Oyunun pek kolay olduğunu sanmayın, çünkü bölüm kodlarını alıp alamamak tamamen şansınıza kalmış. Bölümleri geçerken kumar oynayarak bileğinizin hakkıyla kodları kazanmanız gerekiyor (burada da Arka Kapı devreye giriyor, isterseniz bir göz atın).

Bir Superfrog olarak size düşen görev, prensesi, dünyayı veya Team 17'in seçtiği herhangi birşeyi kurtarmadan önce, her bölümde ekranın sağ-altında belirtilen miktarda altını toplayıp geçiş ücretini denkleştirmek.

İlk ekranda ateşe bastığınızda START GAME (Oyuna Başlama) veya OPTIONS (Seçenekler) belirecek. Options'dan oyunu kaç kurbağa ile oynamak istediğinizi (3, 5, 7) veya zorluk derecesini (Normal, Easy [kolay]) ayarlayabilirsiniz. Kod bölümüne ise (bir bölüm kodu öğrendiğinizde) kod numarasını girerek Start Game ile gelebildiğiniz yerden oyuna başlama imkanına sahip olacaksınız.

Pek de süper olmayan fakir bir kurbağa (frog) olarak oyuna başlayacaksınız. Yeterli sayıda altınınız olduğunda gerekli altın sayısının yazıldığı yerde EXIT yazısının belirdiğini görecek ve çıkışa gitmeniz gerektiğini belirten sinyali duyacaksınız. Artık yapılması gereken tek bir şey kalıyor, EXIT yazan tabelaları izleyin ve bölümü bitirin.



Superfrog'u zorlu bir görev bekliyor! Prensesi kurtarabilmesi için bir çok engeli aşması gerekiyor.

Oyunda 7 değişik dünya bulunuyor. Bunlar sırasıyla kutsal orman, lanetli kale, eğlence parkı, gizemli piramit, buzullar, F Projesi ve cadının ini. Uzay hariç hepsinde de sistem aynı. Ancak biriktirmeniz gereken altınlar kimi zaman yerlerde toplanmayı bekliyor, kimi zaman hazine odalarında yığılıyor, ki-

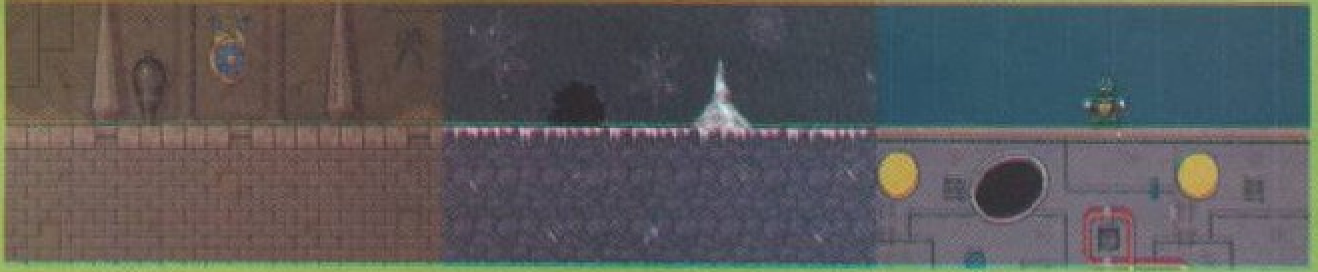
YOLDA BULDUKLARINIZ

Görünmezlik	500
Yokedici	1000
Yeniden Başlama Altını	500
Hızlanma Hapı	500
Yavaşlama Hapı	500
Altın	100
Kurbağa Kanatları	350
Ekstra Kurbağa	3000
lucozade	





Oyun 7 muhteşem bölümden olşuyor. Son bölümden önce diğer bölümlerden oldukça farklı bir bölüm olan Project F yer alıyor.



Tüm bölümlerin kendine özel karakterleri var ve hepsi de çok iyi tasarlanmış.

mi zaman da izbandut gibi kötülerin koruması altında oluyorlar. Uzay bölümünün mantığı ise tamamen Project X'inkine dayalı. Zaten bölümün adı da Project F.

Düşmanların çoğu üzerine bir kez basıldığında bayılıyor ve ikinci kez basıldığında da ölüyor. Oyundaki yardımcınız ise bir yokedici. Bir tanesini yoldan alıp düşmanlarınıza fırlattığınızda topak arkadaşınız onları yokedecek ve size geri gelecektir. Ancak, bazı kötüler var ki, ne yaparsanız yapın hiç bir şeyden etkilenmiyor.

BONUS TABLOSU

MÜCEVHERLİ TAÇ	50.000
TAÇ	20.000
ELMAS	15.000
ZÜMRÜT	10.000
MAVİ TAŞ	3.500
KAPLAN GÖZÜ	2.000
DEĞERLİ TAŞLAR	2.500
KİRAZ	50
ELMA	50
MUZ	50

Düşmanlarınızı öldürdüğünüzde bonus olarak bir meyve alıyorsunuz. Meyveler size bol bol puan kazandırıyor. 200 bin puanı geçince de bir hak daha kazanıyorsunuz. Ancak kısa yoldan puan edinmenin yolu değerli taşlardan geçiyor. En yüksek puanı ise mücevherlerle donatılmış bir taç ile kazanıyorsunuz.

Yollarda puan ve gerekli altınları dışında Frog'umuzu Super yapan çeşitli maddeler bulunuyor. Bunların hangilerinin ne işe yaradıklarını detaylı bir biçimde tabloda görebilirsiniz. Tabloda göremeyeceğiniz şey ise bunların kullanımı. Sülük ve kanat elde ettiğinizde ateş tuşunu kullanarak yerdeyken sülük atabiliyor, havadayken de pelerininizi kullanarak uzun süre havada kalabiliyorsunuz. Autofire'ı olan bir joy (Joystick) sayesinde uzun süre havada kalabilirisiniz.

Ormanı bitirmek için çok zorlanacağınızı sanmıyorum fakat kale ormana kıyasla gerçekten zor bir dünya. Tüm engellerin dışında bir de yolunuzu kapatan kapıları açabilmek için duvarlardaki kolları kullanmalısınız. Daha sonrakilerden bahsetmek bile istemiyorum, artık tamamen Team 17'in insafına kalıyorsunuz. Unutmadan, oyunu birçok yerinde gizli hazine odaları var ve bu odalarda 20'ye yakın altın, ekstra hak veya değerli eşyalar bulmak mümkün. Buraları bulmak için sadece duvarları itelemek yeterli. Önünüzde yollar açılıyor ve duvar olarak görülen yerlerde geçitler beliriyor. Tabii gizli girişlerin gizli çıkışları da bulunabiliyor.



Bölüm aralarındaki kumar sahnesinde ise puan toplayabiliyorsunuz, ancak çoğu zaman burada kullanacağınız kredilere karşılık gelen puanı almış olmayı yeğleyeceksiniz. Eğer şansınızı denemeye niyetlenir ve -hani olur ya- üç adet kola kutusunu yanyana getirmeyi başarırsanız bölümün kodunu öğrenmeye hak kazanıyorsunuz. Böyle bir durumda ekranın en üstünce bir kutunun içinde verilen rakamları bir kenara not edin.



Kahramanımızın başından neler geçecek neler. Pişmiş tavuğun başına böylesi gelmemiştir herhalde.



Oyunda kazanabilmek için kumarda da iyi olmak gerekiyor. Bol şans...

Şaka bir yana, işiniz gerçekten de zor. Gerçi Superfrog ne kadar zor olursa olsun bu oyunu oynamaktan bıkmak imkan ve ihtimallerin tamamen dışında. Elinizden gelen hiçbir şey yok, bu oyuna elinizi bir kez sürdüğünüzde kurtulamıyorsunuz. Bu oyun yüzünden tımarhanelik olunulabilinir bile. Tabii kodları kullanmadan oynarsanız oyunun tadına varabilirsiniz. Nice platformlara...

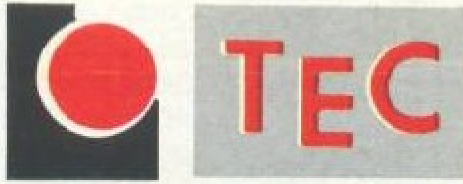
OHRENK TÜMSENCİK

SES 78

TEAM 17
4 Disket
1 MByte
Billboard'da
5 numara

GRAFİK 91

GENEL 88



BİLGİSAYAR VE DIŞ TİCARET
LİMİTED ŞİRKETİ



● Amiga 500-PLUS-600-1200-3000 bilgisayarları ● Ram kartlar (512 K, 1.5 MB, 2MB) ● 1084 SP2 Monitörler-Zengin joystick çeşitleri ● 5.25"-3.5" External Driver'lar ● Harddiskler ● PC, C-64 ve Amiga oyunları ● Ders programları, Utility'ler, çizim programları ● IPC-OLIVETTI-IST marka iş bilgisayarları ● Harddiskler ● Sound Blaster-Game Card-PC joystick'leri ● Bilgisayar aksesuarları ● 3.5"-5.25" disketler, kutular ● Cam-ipek ekran filitreleri, toz örtüleri ● Printer çeşitleri (Star, Oki, Citizen) ve şeritleri ● Printer kağıtları, etiketler ve fax ruloları ● Bilgisayar masası ve oturma gurupları ● ETA ve LİNK programları ve eğitimi









İhtiyacınız olan tüm bilgisayar ürünleri için bizi arayın.

Teknik servisimizde bilgisayar tamiri ve bakımı yapılır.
Commodore-64 teyplere kafa ayar ledi takılır.

Siparişleriniz Türkiye'nin her köşesine
APS ödemeli olarak gönderilir.

İzzetpaşa Sokak Ay Han No: 18/2 Osmanbey-İSTANBUL
Tel: 240 51 43 - 240 51 85 Fax: 247 76 90

CHAMPIONSHIP MANAGER

SPORT SIMULATION

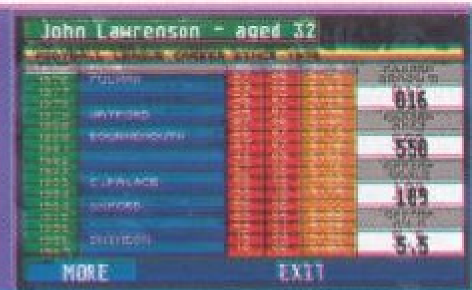


Bir yıldız daha doğdu. Bu oyun boş zamanlarınızın kurtarıcısı olacak. Sizi zorlayıp sarsacak. Gözlerinizi ondan ayıramayacaksınız. Eğer ders çalışmanız gerekiyorsa malesef ayvayı şimdiden yediniz. Afiyet olsun.

Sizi uyarayım, eğer menajerlik tipi oyunlar hoşunuza gitmiyorsa boşuna zaman kaybetmeyin, başka bir sayfayı okuyun. Zaten menajerlik hastaları okuyacaklar. Bu oyunu okumayanlar ve oynamayanlar ise çok şey kaçıracaklar.

Ana menü, artık kontrol elinizin altında.

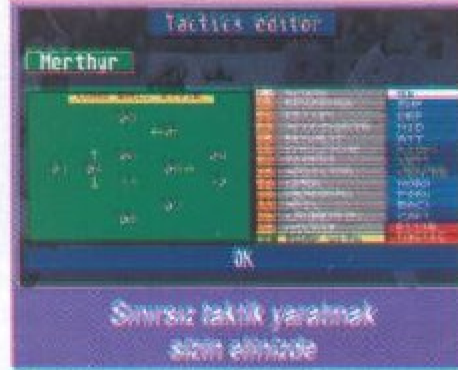
Bilirsiniz, her menajerlik oyununda bazı eksiklikler ve hatalar vardır. Ve bunlar çok ufak bile olsa, eğer sonuçları etkiliyorsa oyundan soğuyup gitmenize yol açar. Mesela The Manager'da taktik yaparak kendinizi kandırdığınızın farkına hala varmadıysanız, o oyunu şu an bile oynuyorsunuz demektir, yazık. Veya "Premier Manager'de uzatmalara kalınca niye kesin gol oluyor, penaltılara gidilmiyor?" diye kendinize sordunuz mu?. Tabiki Champ. Manager'in de bazı hataları vardır. Ama nedense ben bunların farkına varamadım.



İşte John'un futbol hayatı

Oyunun amacı belli, açıklamama gerek yok. Ama bu tip oyunları açıklamak için, bence en iyi yol oyunun sınırlarını anlatmak. Evet başlayalım.

Oyunun çeşitli ekranları, printere basılabiliyor. İlk olarak bunu bildirmelisiniz. Daha sonra önceden kaydedilmiş bir oyuna hemen geçebilir, devam edebilir veya yeni bir lig yaratırsınız. Bu 45 dak. civarında sürüyor. Oldukça yavaş. Ama sonucu iyi. Dört kişiye kadar oynanırken her kişi kendi karakterini Amiga'ya belirtiyor. Bunlar; Çekingen, pasif ruhlu, bencil, cömert, asi, sorumluluk yüklenebilir, kendini beğenmiş, kendine güvenen, saygılı, düşüncesiz aceleci. Bu karakterlerin oyuncularda da olduğunu belirteyim.



Sınırsız taktik yaratmak sizin elinizde

Oyun İngiltere liginde geçiyor. İlk önce 4 hazırlık maçı yapıyorsunuz. Çok iyi! Çünkü takımınızı tanımak için gerekli. Öyle löngederik diye lige başlanmıyor. Ayrıca her haftanın en çekişmeli maçı da seçiliyor.

Maç esnasında 3 band ekolayzır var. Bunların herbiri defans, orta saha ve forveti temsil ediyor. Tabi her an oyuncu ve taktik değiştirebilir, karşı takımın durumuna bakabilirsiniz. Karşı takımda (Amiga), sakatlık haricinde bile oyuncu ve taktik değiştiriyor. Ofsayt ve penaltı var. Ayrıca maçta bazen kavga bile çıkıyor.

Şimdi biraz programın menülerine bakalım.

View Tables

Buradan, her ligin ayrı ayrı puan durumunu (ev ve deplasman), gol krallığı yarışını, en serseri oyuncusunu, form gidişatını, ortalama hasılatını, Menajer puanlarını ve derecesini incelemek mümkün. Avrupa ve Domark kupasındaki son durumlara da burdan bakılıyor.

Her ayın başarılı, menajerini, en iyi veya en genç en iyi futbolcusu da burada yazılı. Son olarak hi-scores ekranı var.

Fixture Info

Geçen haftanın sonuçlarına, gelecek lig, FA, Rumbewlous, Zenith, Domark (6 gruptaki 5'şer takım kendi arasında lig yapıyor. Liderler tur atlıyor...), UEFA, kupa galipleri, Avrupa kupası ve play-off maçlarına bakabilirsiniz. Ayrıca Avrupa'nın kupalardaki önemli takımları ve geçmişte kazanılan kupalar da burada.



Board Resign

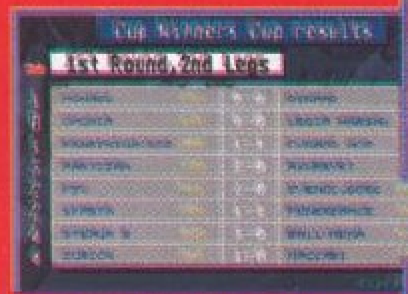
Oyunu terketmek veya başarınızı ölçmek için bir yol.

Find Player

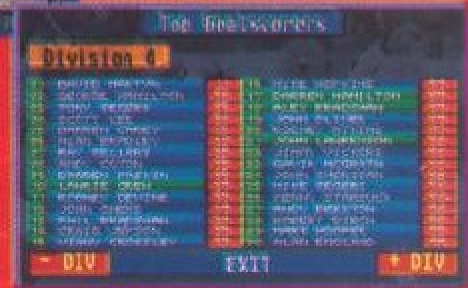
Oyuncu transfer menüsü. Transfer list ile tüm satılık adamları görebileceğiniz gibi, satılık olmayanlara bile sulanırsınız. Bunun için adamın tipini söyleyin. Örnek; defans, sağ bek, çalımlı, paslı, zeki, ucuz, 4.ligde, 20-24 yaşlarında. Hemen karşınıza bu özelliklere sahip vatandaşlar çıkıyor. Bunları Add yaparak, shortlistede kalmasını sağlarsınız.

Bu sezon içindeki başarılarınız.





Bu sezon içindeki raporlarınızı her zamanki gibi tablodan görebilirsiniz



Kolaysa bir gol kralı yaratın bakalım.

Match Reports

Hayır kurumları için oynanan veya geçen hafta yapılan tüm liglerin maçlarının özel olarak istatistiğine buradan bakılır.

Manager Jobs

Her klüp menajerinin işindeki başarısı gözlenir. Ayrıca babanız da oynamak istiyorsa (benimki gibi) ona buradan istediği takımı seçersiniz.

National Squads

A ve Ümit Milli takımlarına seçilen oyuncuların listeleri. Oyuncuların memleketleri İngiltere, İskoçya, Kuzey İrlanda, İrlanda ve Wales.

Club Details

Klübün beyni menüsü. Kendi takımınızın veya başka bir takımın detaylı bilgileri. Neler mi var? Aha; Oyuncuların gol, kalite, serseri sıralaması. Bir önceki maçın değerlendirmesi.

Taktik ayarları; 4-4-2, 4-2-4, 5-3-2 ... gibi bir sürü taktik var. Ama hiç birini beğenmediyseniz her adamı ayrı ayrı yerleştirip görev verirsiniz. Ayrıca takım kaptanı seçmek gerekir.

Bir de taktik stilinizi belirtin; uzun top, defansif, ileri-geri, yerden paslı, hücum gibi.

Bazı adamlar hem defansif, hem atak, hemde orta saha olabilir. Kendi gruplarında kıyaslama da yapabilirsiniz bu menüden. Şimdiye kadar ki transferlerinizi, para durumunuzu, teknik kadroyu (Siz, 3 lig keşifcisi, doktor, ana takım ve genç takım koçu), lig pozisyonunun grafiğini ve fikstürünüzü incelersiniz.

Ayrıca stadınızın kapasitesi, ort.seyirci, son durumlar, daha önceki yıllardaki durumlar, en farklı sonuçlar, en iyi transferler, bir maçta en çok gol atan adamınız vs. elinizin altında.

Oyuncularınız hakkındaki bilgilerin bir kısmı sadece

Son olarak bir oyuncunun nelere sahip olduğunu anlatmak istiyorum:

Yaş, ülkesi, sigorta durumu, kontratı, değeri.

Oyuncunun özellikleri: pas, çalım, hız, kafaya çıkması, önsezi, yaratılıcık, kondisyon ve kalecilik.

Ayrıca antrenman yüzdesi, şimdi ve geçen seneki gol, kalite ve ceza puanı, morali.

Geçmişinde, hangi yılda hangi klüpte nasıl oynadı, kaç gol attı vs.

Ayrıca oyuncuya ödül veya ceza verebilir, sigortalı yapabilirsiniz.

Oyuncunun zaman zaman size gelecek ile ilgili görüşlerinide belirtiyor. Mesela "Hoca artık beni ilk 11'e koy" diyor.

Benden bu kadar. Henüz oyunun özelliklerinin yüzde 65'ini anlattım. Oyunun menülerinin ekrana geç çıkması dışında pek bir kötülüğü yok. Bir de kayıt işlemlerinde disketleri iyi kullanmıyor. Bunların dışında harbi bir oyun yani.

En azından biraz paraya kıyın deneyin. Ne olur yani. Pişman olursanız gider disketlerinize başka oyun çektirirsiniz.

Eğer olmazsanız beni minnetle anarsınız, olur biter.

N. HAKAN AKBAŞ

SES		GRAFİK
65	DOMARK 2 Disket 1 MByte Billboard'da 4 numara	60

GENEL 93

WAXWORKS



Evet arkadaşlar, Wax Works'un açıklamalarına kaldığımız yerden devam ediyoruz. Geçen sayıda Deniz size bu oyunun Piramid ve Mezarlık bölümlerini açıkladıktan sonra geri kalan açıklamaları bana yıktı, Ankara'yı terk-i diyar eyledi ve Ödemiş'te inzivaya çekildi. O'na" Benim açıklamalarım bana yetiyor, Kick Off oynamaktan vakit bulamam" dedim ama dinletemedim. Hınzırca gülüp bana nanik yaptıktan sonra gitti. Bende sizi bu güzel, aynı zamanda karışık ve zaman isteyen oyunun açıklamalarından mahrum etmemek için mecburen bilgisayarın başına geçtim. Deniz'in yazdığı ilk iki bölümü okudum, haritaları inceledim ve O'nun neden böyle aniden Ankara'yı terketiğini anladım. Herhalde bende bu açıklamaları yazdıktan sonra siz derginizi okurken uzun bir tatile çıkmış olurum. Büyük bir ihtimalle İstanbul'a giderim, Bakırköy!!! civarına.....



Madende sizi bir çok bela bekliyor. Bunlardan birisi de Mutantlar.



Cesaretiniz varsa madene ininde görelim

MADEN (MINES) :

Bu bölümde kardeşiniz bitkisel bir canavar haline dönüşmüş durumda ve tabii ki onu durdurmak zorundasınız. Bunu yapmak içinde tek yolunuz bu madende esir alınmış insanları kurtarmak.

Burada savaşmak maalesef biraz güç. Koridorlarda dolaşan insan-bitki karışımı yaratıkları öldürmenin en kolay yolu onlara gaz sıkmak veya kızartmak. Piramitte yaptığınız gibi normal yollarla savaşmak oldukça zor. Bulacağınız silahlar tornavida, kürek, kazma ve demir parçası. Eğer bunları kullanmak zorunda kalırsanız, sanırım içlerinde en etkilisi tornavida. Karşınıza çıkacak düşmanlarsa Mutantlar(insan-bitki karışımı yaratıklar), Pod'lar ve Vine'lar (duvara asılı garip bitkimsiler).



Ölümcül düşmanınız bitkiler. Zehirleri öldürücüdür.

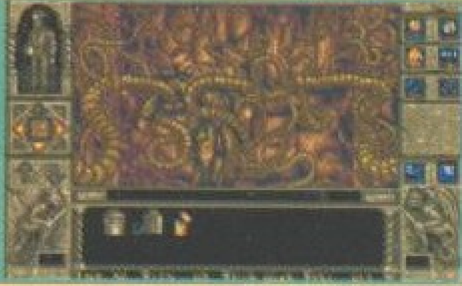
Bu bölüme bir maden asansöründe başlıyorsunuz. Hemen sağınızdaki yaralı adamı inceleyin. Tornavida ve çakmağını yürütün. (Korkmayın, size kızmaz.) İsterseniz adamla sohbet edebilirsiniz. Sizden doktor isteyecektir. Sonra bir adım gerileyip yerdeki gaz makinasini alın. İşte bu makina sizin bu bölümceki en etkili silahınız olacaktır. İçindeki gazla sadece 12 atış yapabilirsiniz. Ama bu silahı özel bir yerden doldurabilirsiniz. Doğuya doğru ilerleyin ve ilk mutantınızla karşılaşın. Onu gaz makinasını kullanarak (Makinanın üzerine klikleyin ve use yapın) eritin. Demiryolunu takip ederek ilk sapaktan kuzeye dönün ve karşınıza çıkan, tavandan kolları sarkan garip yaratığı(Vine) eritin ve ilerlemeye devam edin. Haritada (6) numarayla gösterilen yere gidip kazmayı alın. Sonra geri dönüp (5) numaralı yerden Gaz tüpünü ve maskesini alın. Oradan çıkıp sola, sonra sağa dönün ve karşınıza bir garip yaratık daha çıksın (Pod). Duvarın sol üstünde bulunan bu zavallı yaratığıda atalarının yanına yollayın. (Bu yaratıkları gaz makinasını kullanarak yok edin.) Ve haritada (14) numaralı yere gidip sağ duvardan iki kömür parçası koparın. Biraz ilerden küreği de alın (3). İlerlemeye devam edip (4) numaralı yerde jeneratör'ü bulun. Burası gaz makinanızı dolduracağınız yer. Ama eğer makinanız boşalmadıysa sakın doldurmayın. Doldurmak için jeneratörün üstündeki küçük tıpaya klikleyip open seçeneğiyle açın. Sonra hızla makinanızı tutup (sol düğmeye basılı tutarak) buraya getirin ve tuşu bırakın. Doldurduktan sonra da tıpayı kapatın. Doğuya doğru devam ederseniz karşınıza kilitli bir kapı çıkacaktır. Şimdilik bu kapıyı açamıyorsunuz, dolayısıyla siz yolunuza devam edin. İlerde ikinci bir kilitli kapı göreceksiniz. Bunun arkasında mahkumlar var. Ama hala kapıyı açabilecek yeterli aletleriniz yok. Dolayısıyla yine ilerliyorsunuz ve karşınıza çıkan yaratıklara hadlerini bildiriyorsunuz. Ne, yoksa makinanızın gazı mı bitti? O halde gidip doldurun ve tekrar buraya gelin. Buradan, geldiğiniz yere doğru dönün ve ilk sapaktan sola sapın.(Güneye) Buradaki poda dikkat edin ve (2) numaralı yerden kalası alın (pit prop). İleride (10) numaralı yerde tekrar kilitli bir kapı var ancak onu da şu anda açamıyoruz. Tekrar demiryoluna dönün. Doğuya doğru ilerleyin ve güneye doğru giden yola



Zavallı madenci belki de bir daha yukarı çıkamayacak.

sapın. Yolunuzun üzerindeki yaratıkları kızartın. Karşınıza iki yol çıkacaktır. Önce batıya doğru ilerleyin, yaratığı yokedin ve güneydeki duvarda asılı olan kopuk kabloları alın. Sonra geri dönüp girmediğiniz yola sapın. Biraz ilerleyince tekrar bir yol ayrımıyla karşılaşacaksınız. Önce batıya dönün, biraz ilerleyince yolun gitgide karardığını farkedeceksiniz. Orada bulunan yaratığı (pod) öldürüp yolun sonuna gidin. Orada ölü bir adam ve bir matkap var. Matkabı alıp güney duvarına dönün. Duvarda bir delik var, klikleyip FEEL seçeneğini seçin.

İçeriden bir matkap ucu (drill bit) bulacaksınız. Geriye dönüp doğuya doğru gidin. Oradaki podu temize havale edip (8) numaralı yerden kaynak makinasını (welding torch) ve (12) numaralı yerden alet çantasını (tool kit) ve adamın üzerinden mendili alıp demiryoluna geri dönün. Sonra batıya dönüp üç adım atıp bulduğunuz kalası (pit prop) bırakın. (Sola ilk dönüşten önce). Ve yavaşça doğuya doğru ilerleyin. Üzerinize gelen maden vagonunu görünce erkekliğin onda dokuzunu yerine getirin ve kaçın. Oyunu programlıyanların nasıl böyle hain olabileceğini fazla düşünmeyerek vagonun geldiği tarafa doğru ilerleyin. Kuzeye giden yola gelince o tarafa dönün ve ilerleyip ölü adamın yanındaki sağlık çartasını ve adamın üzerindeki mendili alın. Artık elinizde kaynak yapmak için maske, gaz tüpü ve



Ölüm en korkunç ve iğrenç şekliyle sizi bekliyor.

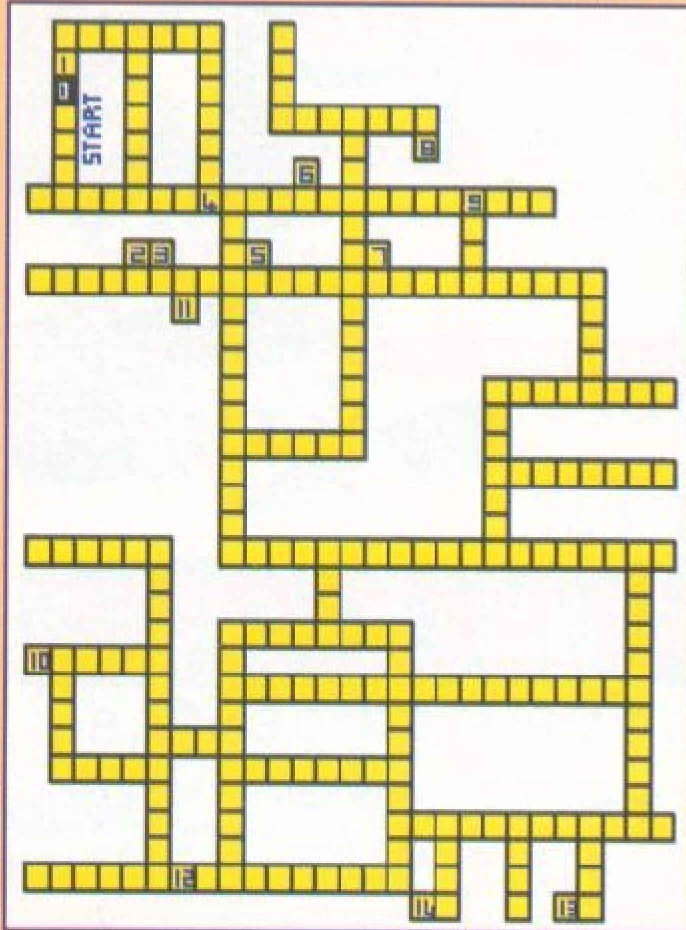
kaynak makinası var. Gidip o açamadığınız, mahkumların bulunduğu kilitli kapıyı açın. İçeri girip mahkumlarla konuşun. İçlerinden birisinin patlayıcı uzmanı olduğunu anlayacaksınız. Ama sizden birkaç malzeme isteyecek. Onları bulmak sizin için hiç sorun olmayacak. Neden mi, çünkü ben size yerlerini söyleyeceğim. Doktorla konuşun ama size katılmasını şimdilik istemeyin. Doktor sizi tedavi edebilir ama bunu istemeyin. Aksi taktirde ilk başta gördüğünüz yaralı adamı tedavi etmek için yeterli malzemesi kalmaz. Evet, şimdi sizin ihtiyacınız olan malzemeler : 8 dinamit lokumu, matkap, 2 koruma giysisi, 3 gaz maskesi, 2 molotof kokteyli ve 2 şişe. Bunları bulduktan sonra adama birer birer vermeniz gerekiyor. Ama gaz maskesini vermeden önce içine filtre koymanız lazım (filtresizleri öksürtüyormuş..). Bulduğunuz kömürleri mendillerin içine koyun. Ve onları da maskelerin içine yerleştirin. Böylece 2 filtreli maskeniz ve bir tanede filtresiz maskeniz olur. Koruma giysisini ve maskeyi giyin (Filtreli olanı). Diğer malzemeleri de adama verirseniz, onunla konuştuktan sonra size katılacaktır. Şimdi size hemen bu malzemeleri nerden bulacağınızı açık ve de seçik olarak belirteyim... Zaten malzemelerin bir kısmını bulmuş durumdasınız. Geri kalanları bulmak için diğer kilitli kapıları açıp,(10 ve 11) içeri girip onları toplamanız yeterli.



Yazık zehir artık vücudunuza yayılıyor ve siz de cennete doğru gidiyorsunuz.

Malzemeleri adama verdiniz ve adamı yanınızda gelmeye ikna ettiyseniz artık canavarla karşılaşma zamanınız gelmiş demektir. En kuzeydeki (16) numaralı odaya gidin (Oyunu save etmeniz şiddetle tavsiye olunur). Silah olarak demir parçasını seçin. Gözlerine saldırın ve bu arada 8 dinamit lokumunu duvarlara yerleştirin (Yerleştirmek için sadece duvara bırakın).

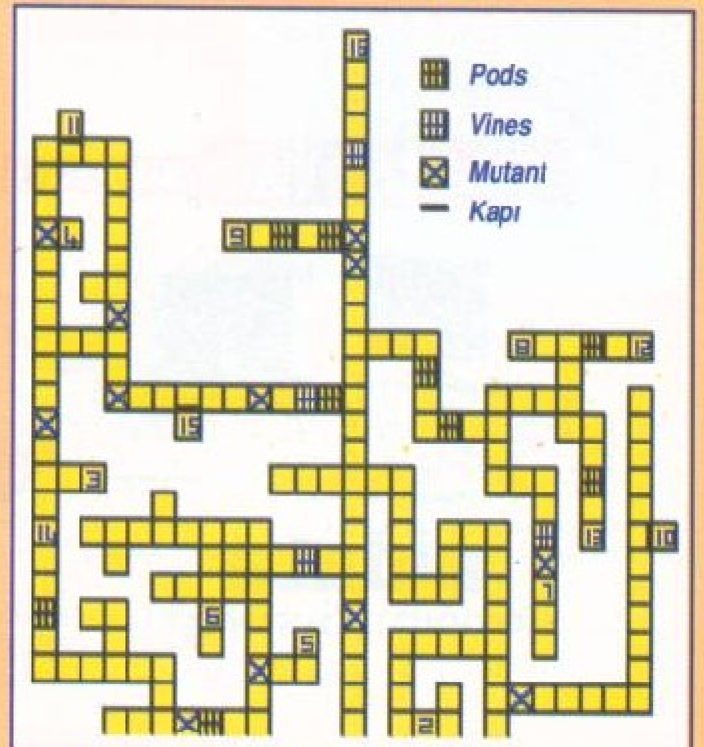
Yardımcınız, hepsini yerleştirdiyseniz size haber verecektir. Geri dönüp doktoru alın ve yaralı adamın yanına gidin. Doktor adamı iyileştirirken gaz makinanınızı doktorun yanında bırakın. Biraz bekleyin ve adamla konuşun. Size hapishanedeki üçüncü adamı iyileştirmek için ilaç verecektir (antidote). Gaz makinasını alın ve gidip bu ilacı hapishanedeki adama verin. Bu adam bir elektrikçi ve onu alarak asansöre



LONDON HARİTASI

Ailenizin üstündeki laneti kaldırmak için son olarak Mines ve London'u bitirmeniz gerekiyor.

MINES HARİTASI



dönün. Asansörün kilidini açın (Ekranın üstüne klikleyerek) ve kapısını kapatın.

Oyunu Save edin. Detonatorü kullanın ve hemen kontrol panelindeki yukarı butonuna basın.

VE MUTLU SON!!!

LONDRA:

Bu sefer ikiz kardeşiniz Karındeşen Jack rolünde. Sizde onu durdurmak için 19. yüzyıl Londra'sında bulunuyorsunuz. Bu bölümde savaşmıyorsunuz. Bölümün tek savaş sahnesi kardeşinizle bölüm sonunda yaptığınız savaş. Dolayısıyla Experience Point'inizi artırmak için yeni yerler keşfetmelisiniz.



Kardeşiniz bu sefer azılı bir katil, kolay gelsin.

Etrafta dolaşan polislere dikkat edin, oldukça yavaş olmalarına rağmen, sizi yakalarlarsa boynunuzda kravat yerine kalın bir ip taşırsınız. Ayrıca Jack'in peşinde olan kalabalığa da dikkat edin. Bu grup hızlı hareket ettiğinden size sürpriz yapabilirler.

İlk olarak oyuna ölü bir kızın yanında başlıyorsunuz. Kızın yanında bulunan çantayı alın ve hemen oradan uzaklaşın. Çantayı açın, içinden bir günlük ve biraz para çıkacak. Günlüğü inceleyin. Son paragrafın eksik olduğunu göreceksiniz. İleride bu kısmı tamamlamanız gerekecek. Güneye doğru ilerlediğinizde üzerinde birçok dükkanın bulunduğu bir caddeye ulaşacaksınız. Siz yolunuza devam edin ve bunun güneyindeki, paralel caddeye gidin. Bu caddede 3 tane açık kapı var. Bu kapıların ikisinde fıçı (3 ve 7) birinde de merdiven (5) görürsünüz. Fıçıların içine bakın ve içlerindeki ip ve hayvan artıklarını alın. Sonra güneye, doklara giderek (14) numarayla gösterilen yere kapıyı açarak girin. Yerde bir tahta parçası (plank) göreceksiniz. Onu alın ve merdivenin olduğu binaya geri dönün(5). Merdivene tırmanarak çatıya çıkın. Elinizdeki ipi bacaya bağlayın ve ipten aşağıya inin. Açık bir pencere göreceksiniz. İçeri girin ve bir kat aşağıya inin. Buradaki büroya girerek mektup, anahtar ve haritayı alın. Daha sonra en alt kata inip terzinin dükkanını ziyaret edin. Buradaki giysilerden zevkinize göre seçip alın ve giyin. Bu size ilerde Black Bull Tavernasına (6) girme imkanı sağlayacaktır. Ayrıca oradaki kurşun kalemi de alın. İpin yardımıyla tekrar çatıya çıkın. İki binanın arasında bulunan boşluğa tahta parçasını (plank) atın ve karşıya geçin. Açık pencereden içeri girin ve en alt kattaki çilingir dükkanına geçin. Buradaki anahtarları alın (a skeleton ve security key). Diğer malzemeleri almasanızda olur. Tekrar yukarı çıkın ve çatıya çıktığınız merdiveni kullanarak aşağıya inin. Bu arada günlüğe bakın. Kurşun kaleminizi (pencil) kullanarak okunmayan kısımları okunur hale getirin. Polislere dikkat ederek kuzeydeki 8 numarayla gösterilen yere gidin. Kilidi açın ve içeri girin. Burası bir eczahane. Raftaki uyku ilaçlarını alın (sleeping pills). Bu ilaçları daha önce bulduğunuz hayvan artıklarıyla karıştırın. Cadde üzerinde duran varilin olduğu yere gidin (11). Burada köpek havlamaları var. Varilin üzerine çıkın ve oturduğunuz yerde bir sıçrayın. Çok güzel bir animasyonla size köpeğin hareketleri gösterilmiş. Köpeğe, içine uyku haplarını koyduğunuz hayvan artıklarını atın ve kapının sürgüsünü açın. Aşağıya inerek kapıyı açın ve içeri girin.



Yazık değil mi bu kıza? Katil kardeşinizin güzel bir kurbanı daha.

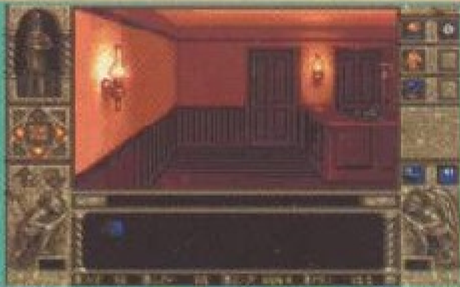


1- Hangi bölümde olduğumuzu gösterir.
2- Yön belirticisi.
3- Düşmana verdiğimiz hasar.
4- Mesaj ve eşya bölümü.
5- Gösterilmeyen eşyalar
6- Pusula
7- Ana ekrandan eşya alma
8- Silah sistemi
9- Yardım için amcanızın ruhunu çağırma.
10- Silahınızı çekip saldırma.
11- Tüm olası hareketler bölümü.
12- Düşmanın size verdiği hasar.



Polislere yakalandınızmı işiniz bitti demektir.

Burası bir rehinci dükkanı. İçerden polis düdüğünü (whistle), bastonu (Gentleman's sword cane) ve altın cep saatini (gold pocketwatch) alın. Ne, yoksa cep saatini bulamadınız mı? O halde birde elbiselerin arkasına bakın. Oradan çıkıp doğru Black Bull Tavernasına (6) gidin. İçerde Landlord'la konuşun. Onu Pimp ve harita hakkında konuşturun. Sizi konuşmanın sonunda barda oturan yankesici için uyaracaktır. Sonra gidip Pimp'le konuşun. Sizden adres defteri için 2 pound isteyecektir. Bu parayı veremeyeceğiniz için gidip yankesiciyle konuşun ve ona altın cep saatini vererek adres defterini çalmasını sağlayın.



Olayların çözümü barda yatmakta. Fakat barmen kolay biri değil.

Adres defterini inceleyin ve Molly'rin adresini öğrenip oraya gidin (10). İçeri girip mektubu alın ve okuyun. Burdan çıktıktan sonra 12 numarayla gösterilen Ship Tavern'e yollanın. Oyunu Save edin ve içeri girip Landlord'la konuşun. Ona çevreye baktığınızı söyleyin ve Molly Parkin'i sorun. Sonra tekrar konuşup ona görmek isteyebileceği birşeyleriniz olduğunu söyleyin. Size vereceği görevi kabul edin, size vereceği manivelayı alın ve oradan ayrılın. Etrafta polislerin olduğunu farkedeceksiniz. Batıya doğru dönün. Polis düdüğünü öttürün ve çıkmaz sokağa dalın. Böylece polisler gidecek ve siz de şehrin güney-doğusunda bulunan, ortadaki kilitli kapıyı, avukatın ofisinden aldığınız anahtarla açabileceksiniz. İçeri girdikten sonra odanın batı yakasındaki sandığı bulun ve onu manivelayla açın. İçindeki çayı alıp tekrar Landlord'un yanına gidin, onunla konuşun ve anahtarı alın. Sonrada çayı aldığınız binanın yanındaki kilitli kapıya gidin. İçeri girip Molly'le konuşun. Bu arada oyunu Save etmeyi unutmayın. Ona Jack'i öldürmeye geldiğinizi söyleyin ve son sahne için ilerleyin. Jack biraz güçlü. O'nu öldürmek için bir çok darbe vurmak gerekiyor ve savunması çok iyi. Sol taraftan vurmaya gayret edin ve O'na vurduğunuzda bir adım geri çekilecektir. Tekrar vurun, sizde bir adım ileri atacaksınız. Buna böyle devam edin, sonunda Jack kendi ilacının tadına bakacaktır.

İŞTE KAZANDINIZ....



Sizin gibi bir centilmen için cinayetle suçlanmak ölümden beterdir.

FİNAL :

Boris amcanızı dinleyin ve elinizdeki malzemeleri kontrol edin. Ve son bölüme girmek için Cadılı Waxworks'e yollanın. Oyunu save edin, kolyeyi takın ve içeri girin. Sonra ilk olarak küçük şişeyi cadıya fırlatın. Ekranın sol tarafından yayı alın ve sevgili babanızın cadının elini kesmesini bekleyin. Daha sonrada elinizdeki yayı kullanarak cadının gözbebeğinde küçük bir delik açın. Yere düşüncede bıçağınızı kullanıp cadının işini bitirin...

Artık cadı atalarına kavuştu, siz tekrar Boris amcanızın evindesiniz. O'nun size söyleyeceği kısa mesajı dinleyin ve köşede duran kardeşinizle gözgöze gelin. O'na baktıktan sonra yüzüğünüzü kullanın. Artık amacınıza ulaştınız. Şimdi bilgisayarınızın başından kalkın ve masanın çevresinde üç tur atın. Eğer bu size yetmediyse bir üç tur daha atın ya da amuda kalkın ya da aklınıza ne geliyorsa onu yapın. Bu sizin en doğal hakkınız.

Sonunda bu oyunun açıklaması bitti. Gerçektende son zamanlarda oynadığım oyunlar arasında beni bu kadar zorlayan ve dolayısıyla uğraştıran başka bir oyun olmamıştı. Eğer sizde bu tür oyunlardan hoşlanıyorsanız ve bu oyun çektirebileceğiniz 10 disketiniz varsa bence bu oyunu kaçırmayın. Oyunun zor olmasından çekinmeyin, takıldığınız yerlerde bu açıklamalara bakarak derdinize çare bulabilirsiniz. Eğer buna rağmen oyunla ilgili sorunlarınız olursa bize yazın. Unutmayın, derginiz AMİGA her zaman sizinle birliktedir.

Hoşçakalın....

HAKAN M. BİLGİN

Boot edip başladığınız an Abondoned Places 2'nin farklı olduğunu hissediyorsunuz.







ABANDONED PLACES 2



Dörtyüz yıl önce, dört kahraman Şeytanın Prensi Bronagh'a karşı savaşmış ve onu yok etmiş. Fakat bunu duyan Pendugmahle yani Bronagh'ın kudretli yaratıcısı, sinirlenmiş ve eserini yok eden Kalynthia insanlarından intikam almak için geri dönmüş.

İki dünya arasındaki katları aşarak dörtyüz yıl önce kötülüğün yenik düştüğü boyuta ulaşmış. Kalynthia insanlarının inancına göre şeytan artık ölmüştür fakat Pendugmahle'nin intikamı acıdır ve insanların ruhlarına şeytanın kötü tohumlarını eker.



Efsaneler bazen insanı başka diyarlara sürükleyebilir.

Efsaneleşmiş bir topluluğun hikayelerinden söz edilir. Bu, kudretli bir kahraman olan Dowegen tarafından yönetilen Arbitrion topluluğudur. Bu efsaneye göre "Kalynthia kahramanları kristalleştirilmiştir, ve ancak hayat kılıcı KUHARK tarafından hayata döndürülebilir. Bu kılıç ise sadece Arbitrion topluluğu tarafından geri getirilebilir".

Dowegen'in yakın arkadaşları ve yaşlılar, Kalynthia krallığının tek umudunun eski kahramanların dönüşü olduğunu biliyorlardı. Uzun çalışma ve gayretler sonunda hayat kılıcını geri getirmek amacıyla Arbitrion topluluğu bir araya getirildi.

Arbitrion'lar mahzen köşelerinden kırmızı gözleri parlayarak ortaya doğru ilerlediler ve gözlerin sahipleri ortada bir çember oluşturdular. Yerde puslu bir görüntü belirdi ve bir süre sonra bir ışık topuna dönüştü, hemen ardından bir kılıç oluştu. İnsanlar hayatlarını kaybettiler fakat tek sağ kalan sizdiniz ve kılıcı kullanarak kahramanları kurtarma işi size kalmıştı.

MACERA BAŞLANGICI

Burada ufak bir menü karşınıza çıkar.

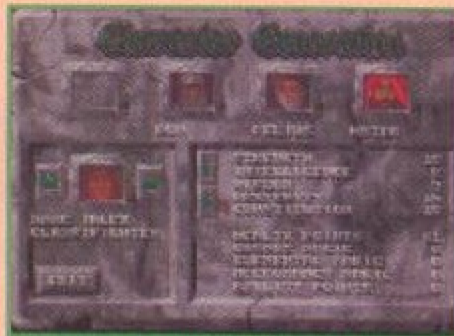
- **CREATE PARTY**
- **START A NEW GAME**
- **CONTINUE OLD GAME**
- **SEE INTRODUCTION**

Menüden sanırım bilmediğiniz bir şey yok. Tavsiyem mutlaka SEE INTRODUCTION'ı bir kere ziyaret edin. Çok iyi. Bir de oyuna başlamadan S isimli bir disket formatlayın.

CREATE PARTY

Bu seçenek oldukça basite indirgenmiş. Sadece iki meslekten adam seçebiliyorsunuz. Fighter ve Mage. Yalnız Mage'ler yaptıkları büyü guruplarına göre bazı dallara ayrılıyorlar ki bunu daha sonra anlatacağım.

Gurubunuzda iki Fighter ve iki Mage olmalı. Diğer bütün seçenekler pek sağlıklı değil. Labirentte hemen canınıza okunuyor. Tecrübeyle sabittir. Karakterleriniz önceden tanımlanmış bir kahramanlar tablosundan önünüze geliyor. Bunun haricinde herhangi bir karakter yaratabilme seçeneğiniz yok. Bu gibi yaptırımlar aslında beni biraz oyundan soğutur. Yapacak bir şey yok devam. Karakterlerin isimlerini değiştirebilirsiniz. Özellikleriyle oynayabilirsiniz. Tek eğlenceniz budur.



Karakter tablosu basit fakat insanı karakterlerden uzaklaştırıyor.

Mage seçiminde üç değişik tip ortaya çıkar. Her tipin kendine özel güçlü ve zayıf yanları vardır. Bu değişik tipler Mage'lerin Spell Point'lerinden (büyü puanları) anlaşılabilir. En yüksek büyü puanı olan bölüm o Mage'in tipini belirtir.

Bu üç tip Necromancer, Conjurer ve Voider'dır.

Necromancer (Necromancer Sphere): İyileştirme büyülerinde uzmancır. Partirizde bulunması şiddetle tavsiye olunur.

Conjurer (Elemental Sphere): Saldırı büyülerinde uzmandır. Fighter'lara iyi bir yardımcıdır.



Düşman undead olarak karşımıza çıkar. Sağdakine dikkat.

Voider (Cosmos Sphere): Diğer iki tipin bir karışımıdır Yüksek dereceli saldırı büyülerinde diğerlerinden daha iyidir. Tek dez avantajı vücut yönünden zayıf olarak oyuna başlamasıdır.

Karakterlerinizin oyun sırasında özelliklerini gösteren tablo kısaca şunları içerir.

Name: Karakterinizin ismini gösterir.

Class: Tabi ki karakterin dahil olduğu sınıftır. Ya Fighter ya da Mage olarak görünür.

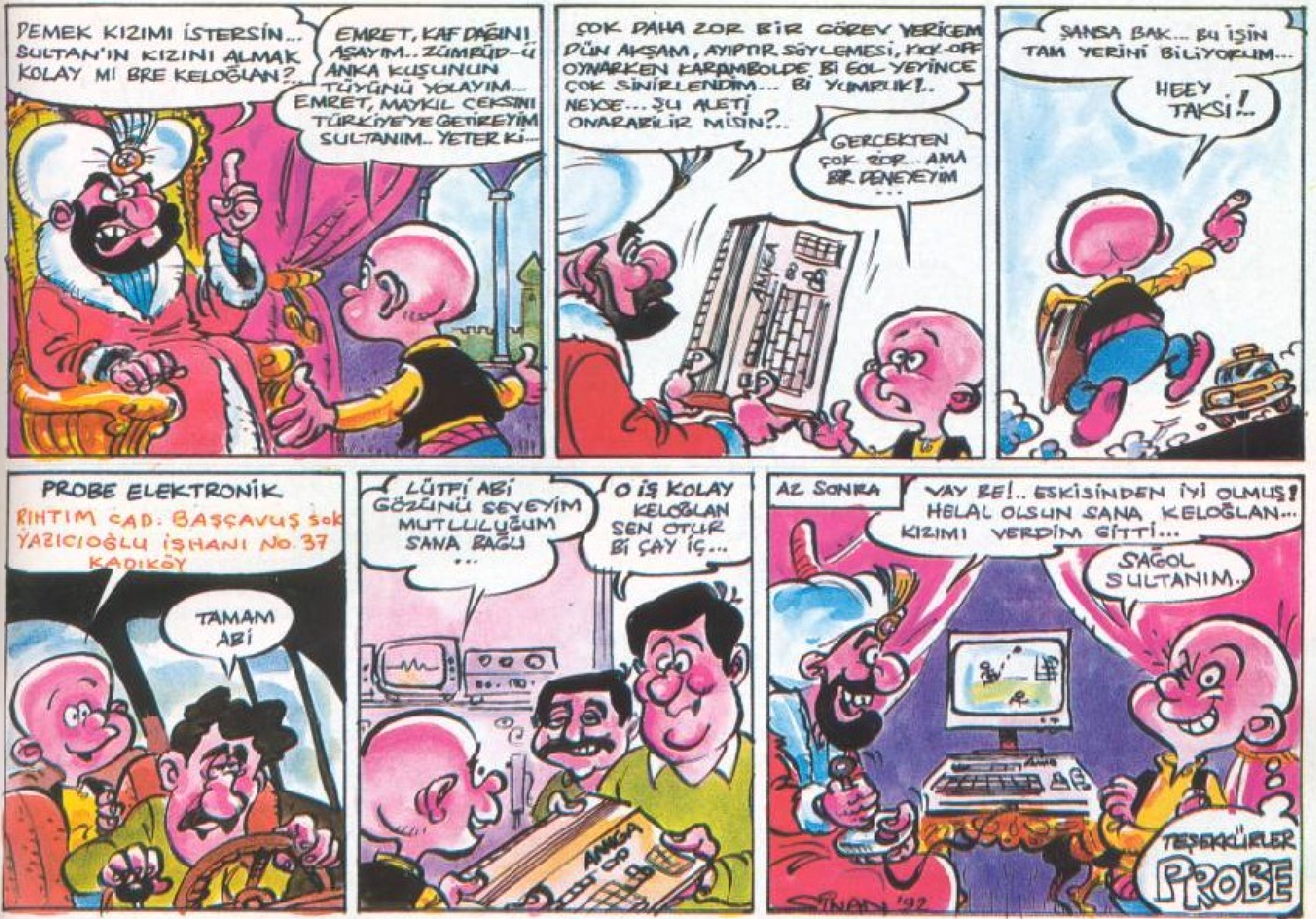
Sphere: Mage'in bağlı olduğu tiptir. Eğer Mage değilse burada hiçbirşey yazmaz.

Level: Karakterin seviyesidir.

Food: Tokluk yada açlık durumudur. Bu rakam sıfıra indiğinde karakteriniz Hit Point (HP) kaybeder. Durduk yerde karakterleriniz danalar gibi böğürüyorsa ve HP kaybediyorsa bilin ki açlık çekiyordur. Hemen bir Create Food büyüsü yaparak karakterinize yedirin. Şimdi böğürtülerden kurtuldunuz demektir.

Money: Savaşırken topladığınız paradır. İnanın bu oyunda para çok değerli. Ne zaman değil ki? Şehirlerde yapacağınız bütün hareketler cebinizdeki paraya bakar.

Exp: Canavarları öldürdüğünüzde tecrübeniz artar. Bu da karakterinizin seviye atlamasına yarar.



DEMEK KIZIMI İSTERSİN... SULTAN'IN KIZINI ALMAK KOLAY MI BRE KELOĞLAN?..
EMRET, KAF DAĞINI AŞAYIM.. ZÜMRÜD-Ü ANKA KUŞUNUN TÜYÜNÜ YOLAYIM.. EMRET, MAYKIL ÇEKSINI TÜRKİYE'YE GETİREYİM SULTANIM.. YETER Kİ..
ÇOK DAHA ZOR BİR GÖREV VERİCEM DÜN AKŞAM, AYIPTIR SÖYLEMESİ, KICK-OFF OYNARKEN KARAMBOLDE Bİ GOL YEYİNCE ÇOK SİNİRLENDİM... Bİ YUMRUK!.. NEYSE... ŞU ALETİ ONARABİLİR MİSİN?..
GERÇEKTEN ÇOK ZOR.. AMA BİR DENEYEYİM ...
ŞANSA BAK... BU İŞİN TAM YERİNİ BİLİYORUM...
HEEY TAKSİ!..
PROBE ELEKTRONİK
RIHTIM CAD: BAŞÇAVUŞ SOK YAZICIOĞLU İŞHANI NO. 37 KADIKÖY
TAMAM ABİ
LÜTFİ ABİ GÖZÜNÜ SEVEYİM MUTLULUĞUM SANA BAĞLI ...
O İŞ KOLAY KELOĞLAN SEN OTUR Bİ ÇAY İÇ...
AZ SONRA
VAY BE!.. ESKİSİNDEN İYİ OLMUŞ! HELAL OLSUN SANA KELOĞLAN... KIZIMI VERDİM GİTTİ...
SAĞOL SULTANIM..
TEŞEKKÜRLER PROBE
AMIGA
SİNAN '92



Zindanlarda dolaşırken karşınıza bir çok sandık çıkıyor. İşte biri fakat içi boş.

Güzel grafiklerle yapılmış korkunç zindanlar. İşte FRP'nin ruhu.

Şimdi de karakter özellikleriyle ilgili durumları öğrenelim.

Strength: On üçün üstünde her sayı için ek saldırı bonusları alırsınız. en yüksek puan 20'dir. Altının altında kalan puanlar ise vuruş zayıflığı getirir. Eğer fazla yük taşıyorsanız saldırılar yavaşlar. Güçlü karakter daha fazla yük taşıyabilir. Bu özellik Fighter'ların birincil özelliğidir.

Yüzme bilmiyorsanız birde Levitate'i deneyin.

Intelligence: Mage her seviye atladığında Intelligence'ına bağlı olarak Spell Point'leri yükselir. Her seviye atlanıldığında Spell Point'ler 34 puan kadar yükselebilir. Mage'ler için birincil özelliktir.

Wisdom: Büyüsel saldırılara karşı koruma yönünü artırır. Ayrıca Spell Point'ler daha çabuk yerine gelir.

Dexterity: Defansınızı,saldırı hızınızı ve canavarlara vuruş şansınızın belirleyicisidir.

Constitution(Sağlık): Her seviye atladığınızda maksimum Health'inize artı veya eksiler getirir ve Health Point'leriniz daha çabuk yerine gelir.

Defense: Bir canavar veya büyü tarafından vurulma şansınızı gösterir. Maksimum puanı yoktur.

Health: Bu puan sıfır olduğunda ölürsünüz. Çok geç olmadan karakterinizin Health Point'ini devamlı olarak takip edin.

Spell Point: Büyü puanlarınızdır.

OYUNDA KULLLANILAN EŞYALAR

Oyunda kullanma tipi bakımından iki çeşit eşya vardır. Birincisi zırh, gerdanlık, yüzük gibi karakterin vücuduna takılanlar. İkincisi ise ele alındığı zaman çalışanlar.

Meşale ve kalkanların çalışabilmeleri için ele alınmaları şarttır. Bazı büyülü eşyalar takıldığı zaman ek bir takım özellikler verirler. Bir takım eşyalar kullanıldığı zaman görüntüsü kararır. Tekrar eski görüntüsüne gelinceye kadar bir başka eşya ile değiştirilemez veya tekrar kullanılamaz. Her eşyanın bir kullanım süresi vardır. Büyülü eşyalar diğerlerine nazaran daha çabuk kullanılırlar. Bazı eşyalar kaç kez kullanılabileceğini size söylerler. Bu tip eşyalar bittiğinde ortadan kaybolurlar.

Silahlar ise kısa, uzun veya göğüs göğüse (Melee) çarpışma modlarındadır. Melee silahları öndeki karakterler tarafından kullanıldığında etkilidir. Uzun menzilli silahlar arkadaki karakterler tarafından kullanılabilir.

BÜYÜLER

Büyüler iki şekilde kullanılır. Birincisi direk büyü menüsünün üzerinden sol mouse tuşuna klikleyerek diğeri ise büyü menüsünden sağ mouse tuşunu klikleyerek. Diğeri ise sağ tuş yardımıyla büyü seçip karakterin eline sağ tuş ile klikleyerek kullanma. Saldırı büyüleri karakterin elinden daha aktif bir biçimde kullanılabiliyor.

Bir büyü yapıldığında büyünün cinsine göre Mage'in büyü gücünde bir düşüş olur. Mesela iyileştirme büyüleri Necromancy büyü puanlarını daha fazla düşürür. Yine bir büyü yapıldığında bu büyünün bekleme süresi kadar bir süre geçmeden ikinci büyü yapılamaz.

Labirentlerde büyü puanlarını düşüren veya yükselten noktalar bulunur. Genellikle bu noktalar çok iyi gizlenmişlerdir.



Bu resmi sık sık göreceksiniz. Yalnız yapmanız gereken özel bir şey var...

BÜYÜ TİPLERİ

MISSILE SPELLS: Magic Missile, Meteor Storm, Power Bolt, Globe of Air, Globe of Water, Fireball, Might Strike, Globe of Fire,Lightning Bolt, Globe of Energy.

ATTACK SPELLS (Bir Kare Öne): Fire Storm, Cone of Cold, Fire Area (etrafınızı çevirir), Breeze of Death, Lightning Area, Discharge Energy, Disintegrate Energy Blast, Finger of Death.

HEALING SPELLS: Cure Light Wounds, Cure Serious Wounds, Heal Body, Restore Body, Restore Party, Resurrect Body, Resurrect Party.

HOLD SPELLS: Sleep, Dream, Hold Creatures,Hold Everything.

GENERAL SPELLS:

Light: Işık yakar.

Create Food: Büyücünün elinde yiyecek oluşturur.

Fire: Düşmanı yakar.

Levitate: Yangının hasarını yarıya indirir. Suda yürümeyi sağlar. Bazı tuzaklardan korur. Çukurlardan çıkmaya yarar. Çukurların üzerlerinden geçmekte kullanılır.

Create Potion: Büyü kullanılmayan yerlerde Potion'lar çok işe yarar.

Create Illusion Wall: Bazı canavarlar size duvarların arkasından ulaşamazlar.

TrueSeeing: İlüzyon duvarlar ortadan kalkar. bazı gizli şeyler ortaya çıkar.

KASABALAR ve ŞEHİRLER

Kasabalarda ve şehirlerde çeşitli eşyalar alabilirsiniz. Ayrıca geceyi geçirecek yerler bulabilirsiniz.

Eşya almak ve satmak klasik sağ ve sol mouse tuşları kombinasyonlarıyla olur. Karakterin bir şey almaya parası yetmiyorsa diğerlerinden toplayabilir. Ayrıca geri kalan parayı bölüşebilir. Yine de tüm paranız almak istediğiniz eşyaya yetmiyorsa bir mesaj sizi uyarır.

Elinizdeki bir eşyayı satmak için ise eşyayı mouse yardımıyla elinize alın ve dükkandaki resmi klikleyin. Size o eşyayı kaç paraya alacakları söylenir. Tekrar resme kliklerseniz eşyanızı o paraya satarsınız.

Anlatacaklarım buraya kadar. Oyunun reklamlarında Eye of the Beholder'a rakip olacağı söyleniyordu. Ama bence biraz eksiklikleri var.

Her ne kadar grafik ve oynanabilirlik yönünden kullanımı kolay olsa da zorluk bakımından oynayanı biraz yıldırıyor. Ayrıca kendi karakterlerimizi efektif olarak yaratamamız da oyunun diğer bir dezavantajı. Her şeye rağmen FRP kısırlığı çekilen bu dönemde oldukça kaliteli bir yapım. En azından ilki kadar sıkıcı değil. Eğer Cracker'lar oyunun bir tarafını bozmamışlarsa alınıp oynanmaya değer.

BARIŞ OKAN

SES 88

ICE LTD.
5 Disket
Bilboard'da
5 numara

GRAFİK 91

GENEL 86

Hepimiz yaklaşık iki sene önce başlayan körfez krizi macerasını ilgiyle izlemiştik. Hani, adı lazım değil, deli bir adam küçük ama zengin bir Ortadoğu ülkesini ele geçirmeye karar vermiş ve ordularını harekete geçirip bu amacına (kısa bir süre de olsa) ulaşmıştı. Ancak hesaba katmadığı ufak bir şey vardı; Petrol...

DESERT STRIKE

A1200

SHOOT 'EM UP



Evet, petrol bütün devletler için çok önemliydi ve bu yüzden kendisini dünyanın jandarması kabul eden A.B.D. sözde insani amaçlarla, binlerce kilometre uzakta olmasına rağmen olaya mücahale etti. Oyunun senaryosuna göre daha sonra A.B.D. başkanı bütün hava kuvvetlerini tehlikeye atmamak için en iyi pilotlardan oluşan bir helikopterin stratejik hedefleri vurmasını ister. İşte siz olaya burada karışıyorsunuz.

Tahmin edebileceğiniz gibi bu süper helikopterin pilotu siz olacaksınız ve size verilen görevleri başarıyla bitirmeye çalışacaksınız.



Körfezin ıssız çöllerinde tek başınızasınız

Bu anlattıklarım sonucunda oyunun bir simulasyon olduğunu sananlar maalesef yanılıyorlar. Oyunumuz bir Arcade. Ama her bahse girerim iyi oyundan anlayan simulasyoncular bu oyunu çok beğenecekler. Oyun üç disketten oluşuyor.

Yüklemeye başladığınızda karşınıza yukarıda kısaca açıklamaya çalıştığım konuyu anlatan mükemmel grafikli bir demo çıkacak. Daha sonra ana menüyü göreceksiniz;

CHOOSE YOUR CO-PILOT : Bu yazıya kliklediğinizde yardımcı pilotlar özellikleriyle karşınıza gelecektir. Bu 10 kişi arasından istediğiniz birini seçin.



Petrol bölgeleri ateşe verilmiş cayır, cayır yanmakta

CHOOSE CONTROL METHOD : Bu seçenekle oyunu kontrol biçiminizi (joystick, klavye veya mouse) seçebilirsiniz.



İniş alanını sık sık ziyaret edin.

SOUND : Müziği açıp kapayabilirsiniz.

IN GAME MOVIE SEQUENCES : Oyun içindeki animasyon sahnelerini bu seçenekle kapatabilirsiniz.

ENTER PASSWORD : Oyunda her bölüm sonunda size 7 harften oluşan kodlar verilecek. Böylece daha sonra oyunu yüklediğinizde kaldığınız bölümden başlayabilirsiniz.

START CAMPAIGN : Eğer bütün herşey hazırsa bu yazıya klikleyin ve şenliğe balıklama dalın.

Oyunun kontrolleri oldukça basit. Joystick'i sağa veya sola çekerek helikopterin yönünü ayarlayabilirsiniz. İleri iterek veya geri çekerekde hızlanabilirsiniz.

Oyunun başında gemiden havalanmak için Joystick'i geri çekin. Hedeflere ulaşmak için gemiden kalktıktan sonra sağa doğru ilerleyin. Kıyıya ulaşınca silahlarınız hazır duruma gelecektir. Üç çeşit silahınız var: Makinalı tüfek, Hydras füzeleri ve Hellfire füzeleri. Bunların seçimi Space tuşuyla olur. Bir hedefi vurmak için helikopterinizi o yöne çevirmeniz ve ateşe basmanız yeterli. F10 tuşuna basarsanız karşınıza devamlı olarak yararlanacağınız bir ekran gelecektir. Bu ekranda uçacağınız bölgenin bir haritasını (Map), görevlerinizin durumunu (Status) ve görevlerinizi (Missions) görebilirsiniz. Yukarıdaki oklara basarak hedeflerinizin yerlerini, fuel ve silahların yerlerini vs. harita üzerinde bulabilirsiniz (Seçtiğiniz hedef harita üzerinde yanıp sönmeye başlar). Ayrıca bu ekrandan kalan cephanenizi, haklarınızı, helikoptere aldığınız adam sayısını (load-en fazla 6 tane alabilirsiniz), yakıt ve zırhınızın durumunu (power) öğrenebilirsiniz.



Sizin düldül hiç fena görünmüyor değil mi ?

Oyunun kontrolleri bu kadar basit. Ancak asla kolay bir oyun olduğu söylenemez. Oyunun zorluğu görevlerinin bitirilmesinde. Her görevi bitirmek için birçok alt görevi başarmanız gerekiyor. Örneğin: 1. görevde amacınız gizli ajanınızı kurtarmak. Ancak bunu başarmak için sırasıyla radar istasyonlarını, Power Station'ı ve havaalanlarını yerle bir etmelisiniz. Bunları yaptıktan sonra kumanda merkezine saldırıp kumandanı esir almalısınız.





İşte yok edeceğiniz bir görevi daha haritadan buldunuz. Artık geriye roketleri ateşlemek kaldı.

Kumandan size gizli ajanınızın yerini söyleyecek. Sizde gidip onu kurtaracaksınız. Bu arada rastlayacağınız kahverengili kendi adamlarınızı kurtarmayı unutmayın. Onları helikoptere almak için (aynı şekilde fuel ve cephane almak için) üzerlerine gidip durun, helikopterden aşağıya bir merdiven sarkıtılacak ve adam tutununca onu yukarı çekecektir. Helikopteriniz dolunca (6 adam alınca) onları iniş bölgelerine götürün (Landing Zone).

Götürdüğünüz her adam size zırhınızıtamir etme imkanı sağlayacaktır. Görevlerinizin hepsini bitirirdiğinizde ya da bitirme imkanınız kalmadığında, ekranın sol üst tarafında gemiye dönmenizi emreden bir yazı belirecektir.

(*Return To FRIGATE*)



Köprü'den kalkış izni geldi. Hadi bakalım doğru sahile.



Düşman Mig'leri bir tavuk gibi sizin gelmenizi bekliyor.

Ayrıca eğer tehlikeli bir bölgeye giriyorsanız veya kritik bir durumdaysanız bilgisayar sizi sesli olarak uyaracak ve yine ekranın sol üst köşesinde size uyarısının nedenini açıklayacaktır.

Sıra geldi tavsiyelere. Verilen görevleri yapmaya çalışın, gereksiz yere sağda solda dolaşıp önünüze gelene saldırmayın. Gereksiz yere yakıt veya cephane almayın. Çünkü helikopteriniz belli limitlerde yakıt ve cephane taşıyabilir, fazlası ise yok olur. Aynı şekilde gereksiz yere cephane harcamayın. Düşman askerlerini makinalı tüfekle yok edin. Füzeleri ise zırhlı araçlara ve binalara saklayın. Bu arada söylemeyi unuttum, yakıt veya cephaneler her zaman açıkta olmayabilir. Haritaya bakıp yerini öğrenin ve gidip oradaki binayı havaya uçurun, altından çıkacaktır.

Bence bu oyun son zamanların en flaş oyunu olmaya aday. Mükemmele yakın grafikleriyle, mükemmel efektleriyle, çok iyi bir oynanabilirliğiyle, oyunun akıcığıyla, kısacası herşeyiyle bence bu oyun için söylenecek tek bir şey var : **MUHTEŞEM.**

Bu oyunu alın ve bir savaş helikopterini kullanmanın müthiş zevkini tadın.

PASSWORDS :

TQCQLOM	5 LIVES
TQJJLOM	SCUD BUSTER
BQJRAEF	SCUD BUSTER
EQOLHJR	SCUD BUSTER
TLOHOAN	EMBASSY CITY
ELEAJLN	EMBASSY CITY
OLAEAHQ	EMBASSY CITY
OTBWEZT	NUCLEAR STORM
BTEWKLL	NUCLEAR STORM

HAKAN M. BILGIN

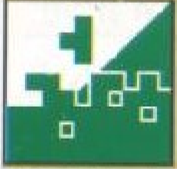
SES 80

Electronic Arts
3 Disket
1 MByte
Billboard'da
3 numara

GRAFİK 80

GENEL 80

GOBLIINS 2



İşte geldiğinden beri hepimizi başına oturtmayı başaran oyunun tam çözümünü vermek için birkez daha karşınızdayım. Önsözü son derece kısa tutarak çözüme geçiyorum, çünkü oyunun nasıl birşey olduğunu zaten 1. sayımızdaki tanıtımdan biliyorsunuz. Sadece birşey söyleyeceğim. Aynı kelimeleri tekrar tekrar yazmamak için karakterlerimizden FINGUS'a kısaca "F", WINKLE'a da kısaca "W" diyeceğiz. Evet, haydi yükleyin oyununuzu ve okumaya başlayın..



Büyücünün evinde problemlerinizin çözümü var.

VILLAGE:

F'yi şişenin yanına gönderin. W'yi ise soldaki adamın sucuğunu çalmaya. W kötü bir tokat yiyince yaşlı adamlar gülmeye başlarlar, bundan yararlanarak F şişeyi çalsın.

FOUNTAIN:

F çeşmenin düğmesine basarak su akmasını sağlasın, W de çeşmenin önünde şişeyi tutsun. Daha sonra W kurbağa üzerinde şişeyi kullansın ve kaçan kurbağanın altındaki taşı alsın.

VILLAGE:

F su dolu şişeyi çiçeklerin üzerinde kullansın. Canlanan çiçeklerden bir tane koparsın ve onu soldaki adama versin. Adam uyumaya başlar. W aynı adamın evinin kapısının önündeki mekanizma üzerinde dursun. F switch'e bassın, böylece W evin çatısına zıplayacaktır. Çatıdan ilerleyip sucuğu çalsın.

FOUNTAIN:

Evin kapısını çalın ve Wizard ile konuşun. Sizi eve almayacaktır. F evin sağ tarafındaki mekanizma üzerinde taşı kullansın. Daha sonra ortaya çıkan RUNG'ı aşağıya indirsin. Böylece W evin çatısına çıkabilir. Şimdi wizard'ı kızdırma zamanı. Pencereden ve bacadan eve girmeye çalışın. Herseferinde dışarı atılacaksınız ama sonunda Wizard pes edecek ve sizi eve alacak.

HOUSE:

Wizard ile konuşun. W yerdeki postun kuyruğuna bassın, aynı anda F postun ağzındaki kibriti alsın. Şişeyi ve kibritleri çaydanlık üzerinde kullanın. Buhardan ortaya çıkan Spring Key'i alın. (daha önce çaydanlığın altını söndürmeniz gerekecek) F spring Key'i Cuckoo Clock üzerinde kullansın. Saatten çıkan guguk kuşunun ağzındaki anahtarı aşağıda duran W taşı atarak düşürsün. Anahtarı alın.

FOUNTAIN:

Mahzene inin ve az önceki anahtarla kapıyı açıp içindeki şarabı alın.

GIANT:

F tavuğun arkasına geçsin. W tavuğun boynunu sıkarken F elindeki sucukla tavuğun kafasına vursun. Böylece tavuk korkudan yumurtlar. Yumurtayı alın. Yukarıdaki köpeği geçmek için F yerdeki delik (RUT) üzerinde sucuğu kullansın. Köpeğin kafasına da sucukla vurunca bir ara aptallaşmasından yararlanıp W'yi köpeğin yanından yukarı geçirin. Ağaçlaki delikten W'yi sokun, gizli bir yol keşfedecek. Bu yoldan F'yi de geçirin ve ikisini de dev adamın yanına götürün. Kibriti Woodpile'ın üzerinde kullanın. Daha sonra ateşin üzerine yumurta kırın. Dev uyanınca F ona şarap ve sucuğu versin. Artık dev geçmenize izin verecektir.

TRENCH:

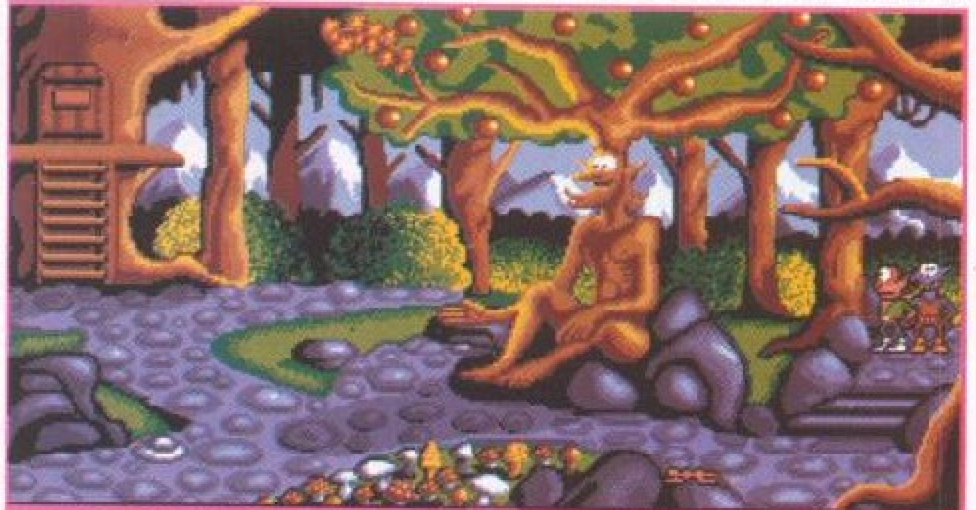
F kuleye girsin, dışarı bir bomba atacak. F attığı bombayı yerden alsın ve W bombayı yaksın (matches: kibrit ile). Bomba gardiyana isabet edecek ve onu parçalayacak. Sonra W kuleden bombayı atsın, yine F tutsun ve W bombayı yaksın. Bu sefer de halı sıkıştığı yerden kurtulacak ama bir el onu tutacak. F kuleye girip bomba atsın, W tutsun ve F bombayı yaksın. Bu sefer el de parçalanacak ve halı yere düşecek. Düşen halının üzerine binip Soka ile konuşun.

TOM:

W taşı topa atıp sıkıştırdığı yerden kurtarsın. Ama kurtulan topu küçük çocuk kaçıracak. Çocuktan topu geri alabilmek için şunu yapın: W çocuğun evine girdikten 1 saniye sonra F de sağdaki, saatçinin bir kat altındaki evden içeri girsin. Böylece çocuğu sıkıştıracaklar ve topu alacaklar. W'yi tam potanın altına getirin. F topu basketçiye versin. Basketçi tam basket attığı an W da potaya zıplasın. Top sekecek ve valinin evine çarpacak. Vali de bunun üzerine kapıya çıkacak. Onunla konuşun.

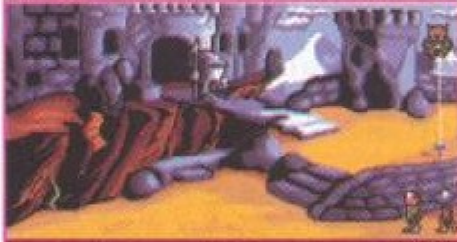
KAEL:

W şişeyi Nymph üzerinde kullansın. F de şişeyi Kael üzerinde kullansın. F Kael'in eline çıksın, böylece ağaca tırmanabilir. W dalın altındaki kayanın üzerine çıksın ve F dalı sallasın. Düşen yaprağı W'nin üstünde durduğu kayanın altındaki yaratık kapacak ama bu arada W'yi de ağaca zıplatacak. Bu sefer F kayanın üzerinde dursun, W dalı sallasın. Düşen yaprağı F alacaktır. Bu yaprağı ekranın sol tarafındaki kayada kullanın.



KAEL'e iyi davranırsanız o da sizi ödüllendirir.

Daha sonra yine kayaya bakın, oradan çıkan arıdan balı alın. F bu arıların çıktığı yerdeki kayaya tırmansın ve W taşla oynayıp bir arı daha çıkmasını sağlasın. F çıkan arının üzerine binsin, böylece Nymph'in kaçtığı ağaç dalına gidecektir. Balı Nymph'e verin. Nymph de size bir mantarı işaret edecek. O mantarı alın. W arkadaki evin kapısını çalsın. Yine W kapıdaki kuşa mantarı göstersin. Böylece eve girebiliyoruz.



Kaleyi toplarla ele geçireceksiniz

VIVALZART:

W mantarı makinaya koysun ve F makinayı çalıştırsın. Alet çalışıyor ama borudaki mandal yüzünden ilerlemiyor. W kavanozdan bir kurt alsın. F odanın girişinde, yerdeki kapağın üzerinde dursun. W mandalın alt tarafındaki düğmeye bassın, böylece F kuşa asılı kalacak. Hemen W'yi de kuşun yanına götürüp kurtu ona verin. F serbest kalacak, aynı zamanda bir parça da et çalacaktır. Eti W piranhaya versin. Piranha onu yiyip dışarı kemiği atacak. W Vivalzart'ın yanındaki çöp kutusunun üzerine çıksın ve F kemiği Vivalzart'a versin. Vivalzart kemiği çöpe atmak isteyince W rafa çıkacak. Oradan mandalı ve Kindelixir'i alsın. Artık makina tamamen çalışacak. Makinanın ürettiği sıvının üzerinde hem F hem de W şişelerini kullanıp o maddeden içsinler. Böylece Musicland'e ışınlanacaklar.

MUSICLAND:

W kafasını Headlight'a soksun. Böylece bateri çubuklarını (baget) alacak. Bu çubukları Hood'da kullansın. Artık bir kelebek ağımız var. F'yi Spring'e götürün ve orada zıplarken W yine kafasını Headlight'a soksun. Bu sefer bisiklet pompasını alacak. Her iki Goblini de spring'e çıkarın ama sadece birini zıplatın. Sonuçta sol tarafta bir kapı açılacaktır. Ekranın sol-alt kısmındaki boruda mandalı kullanın. F'yi açılan kapıdan içeri sokun. W'yi de ekranın sağındaki delikten sokun. Böylece iki Goblin de ekrandaki mantarlara tırmanmış olacaklar. F gitarist ile konuşsun. Gitaristin çıkardığı nota W'nin önündeyken W onu kelebek ağıyla yakalasın. F'yi W'nin yanına getirin ve W'nin pompayı saksafoncu üzerinde kullanmasını sağlayın. Çıkan sineği F yakalasın. W sineği Headlight'ta kullansın ve bateriden çıkan notayı F yakalasın. Saksafoncuda pompayı birkez daha kullanın ve ondan çıkan 3. ve son notayı da alın. Artık melodiniz hazır.

TOM:

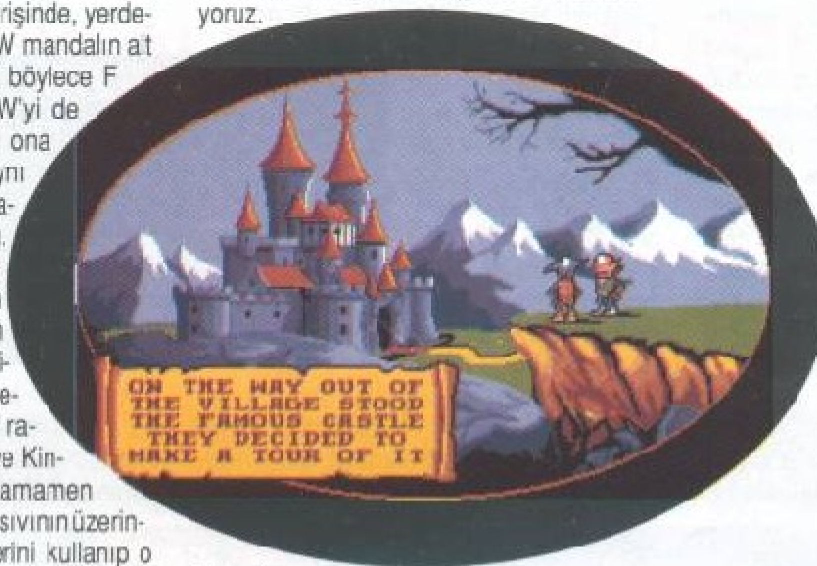
Melodiyi sol alttaki kapıda kullanın ve saatçiye gidin. Size bir kum saati verecek.

TRENCH:

Kumsaatini trench üzerinde kullanın ve oluşan köprünün üzerinden kaleye girin.

GUARDS:

F mayonezi alsın ve Gromelon'un sağ tarafında kullansın. Yani, öyle bir yerde kullansın ki, kullanıp mayonez tüpünü elinden attığı zaman tam üstteki çatının altında olsun. Çünkü F'in çatıya çıkıp mayonez tüpünün üzerine atlaması gerekiyor. Gromelon'un kılıcını çalmamız gerek, F tüpün üzerine atlayınca içindeki mayonez onun suratına fışkırıyor ve o sırada W kılıcı çalıyor. Daha sonra W Rustik'i rahatsız etsin. Rustik bıçağı fırlatınca karşıdaki adamı vuruyor ve bu adam bağırırken ağzındaki sakızı alıyoruz.



Bu sakızı Cupboard'daki lock üzerinde kullanınca kilitin şekli sakıza çıkar. Artık demir ustasına sakızı verirsek anahtarın kopyasını yapabilir.

FORGE:

Demir ustasına sakızı ve kılıcı verin. W stool'u Oto üzerinde kullansın. Oto W'ye kızınca kılıcını savuruyor. Bu sırada F'yi kılıcın yanında tutarsak Oto F'ye vuruyor ve onu ateşi yakmak için kullanacağımız körüğün üstüne fırlatıyor. F Körüğe zıplasın. Bir süre sonra demirci ustasından hazırladığı anahtarı ve hemen yanında duran örsü alın. W mayonezi Focus üzerinde kullansın, o anda F Stool'u Focus üzerinde kullansın, böylece Focus'un etinden bir parça çalabiliyoruz.

GUARDS:

Az önce aldığınız eti Admiral üzerinde kullanın ve takma dişlerini çalın. Anahtarı cupboard üzerinde kullanın ve her iki Goblin için birer balıkadam kıyafeti alın.

WELL:

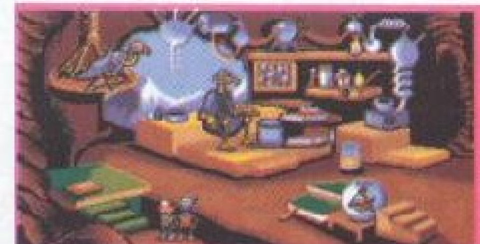
W tünele girsin, böylece canavarın yanındaki kapı ortaya çıkacak. W baltayı kaldırınca F kalkan baltanın arkasında çıkan düğmeye bassın (burada biraz çabuk davranın). Böylece az önce ortaya çıkan kapı açılır. W bu yeni kapının yanında dursun ve F tünele girsin. F tünele girdiği an W de kapıdan girsin. Düzen öyle güzel yapılmış ki, sanki canavar konuşur gibi olacak (aslında W konuşuyor) ve nöbetçi müthiş korkacak. Hemen F'yi nöbetçinin yanına götürün ve Stool'u Hoist üzerinde kullanın. Böylece nöbetçinin boynuna ipi geçirecek. W da aynı yere gelsin ve Admiral'den aldığımız takma dişleri taksın. Korkan nöbetçi aşağı düşecek ama ipe asılı kalacak. Hemen örsü kucağına atın. Artık ipten kurtulamaz. Nöbetçinin ağırlığı ile açılan kuyudan aşağı inmeden önce her iki Gobline de balıkadam kıyafetlerini giydirin (Use Swimsuit on Well).

MERMAID (denizkızı):

F ahtapotun altındaki delikten girsin. W deliğin alt tarafındaki deniz ka- ...avaya fırlatsın. F deniz kabu- ...ın. W, F'nin yanına çıksın ve F ...ip Stool'u denizatının üzerinde ...sın. F Cavity'e gelince aşağıda ...eldiven çıkacak. W yanındaki ...eniz kabuğunu eldivenin üzerine atsın ve onu tutsak etsin. Daha sonra W aşağı inip eldiven ve starfish'i alsın.

WRECK:

W kapıdan girsin. F lamba- ...ı yaksın ve direkten yukarı çı- ... ortaya çıkan Lampfish'i alsın. ... sonra ekranın sağ-üst köşe- ... karanlık alanda (??? diye be- ...mpfish'i kullansın. F aşağıdaki ... kabuğunun üzerinde dursun, ...ıyı ve dümeni harekete geçirsin. Böylece F yukarıdaki heykelin yanına zıplayacak. W denizyıldızını az önce ortaya çıkan sandık üzerinde kullansın ve tam sandık açıldığında F heykeli aktif hale getirsin. Kılıcıalın ve kurukafa üzerinde kullanın, böylece bir elmas ele geçireceksiniz.



Kimyadan anlıyorsanız işiniz kolay, anlamıyorsanız da.

MERMAID:

Her iki Goblin'i de denizatı sayesinde yukarı çıkarın. W eldiveni Blob'un kafasına geçirdiği anda F şişenin içine baksın. Oradan bir not alacaktır. Bu sefer W şişeye baksın. Şişede bir inci bulacaktır. Evet, böylece bir incimiz bir de elmasımız oldu, artık

oyunu oynamayı bırakıp hayatımızı yaşamaya başlayabiliriz. Ehehe.. Bu inci ve elmas denizkızının kaybolan gözleri. Hemen onları denizkızına verin. Size kapının yarısını açacaktır. Ahtapota gidip az önce bulduğunuz notu verin. Kapı artık tamamen açık.. Eldiveni ve tabureyi alıp bir sonraki bölüme geçelim..



Müzik ruhun gıdasıdır. Burada ise insanı ifrit ediyor.

STOREROOM:

F kılıçbalığına dokunsun ve tuzu alsın. F çöptenekesinin kapağını kaldırsın ve W tenekenin içindeki adamın üzerine tuz döksün. Pots'un içindeki testere'yi alın. F ekranın sağ tarafındaki ipi, W ekranın sol tarafındaki ipi tutsun. Böylece F yukarıdaki rafların üzerine çıkar. Testereyi zincir üzerinde kullanın böylece kuş uçacak. Bu sayede duvardan bir çivi alabileceksiniz. F aşçının arkasında dursun. W köftelere tuz döksün ve sonra hemen W'yi üst kata gönderin. Az sonra içerideki adam aşçıyı boynundan tutarak kaldıracak ve köftelerin çok tuzlu olduğunu söyleyecek. Hemen aşçının oturduğu sandığın üzerine çiviyi koyun. Aşçı çivinin üzerine oturunca elindeki köfteyi havaya fırlatıyor. W bu köftenin üzerinde Kindelixir'i kullansın. (burası biraz zor, W'yi doğru yerde durdurmanız lazım)

THRONE:

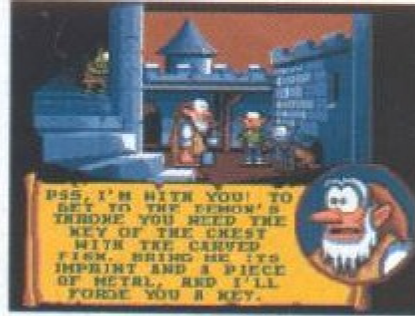
Biberi alın. W Stool'u Cornice üzerinde kullansın ve F W'nin ellerini kullanarak bir üst kata çıksın. W göz şeklinin yanında dursun ve F yukarıdaki düğmeye bassın. Kapı açılır açılmaz W'yi içeri gönderin, artık W de üst katta. F dilin yanına gitsin ve tam W sağ kulaktan geçerken F dili aktif hale getirsin. Böylece kralın tacını çalabiliriz. Bu sefer F sol kulaktan geçerken W dili aktif hale getirsin. Eğer bu işi doğru yaptıysanız bir Cockroach ortaya çıkmalı. W Orifice'e gitsin ve F sağ taraftaki delikte eldiveni kullansın. Herşeyi doğru yaparsanız Cockroach'ı alırsınız. Cockroach'u Glotziok'un yanına koyun ve üzerine Kindelixir katın. Bu ekrandan ayrılmadan önce bir Cockroach'a daha ihtiyacınız olacak. Yukarıdaki işlemleri tekrarlayın.

ARMOUR:

Tüyü Paintpot üzerinde kullanın. Cockroach'u delik üzerinde kullanın ve üzerine biber ile Kindelixir dökün. F kule yanındaki taşı aktif hale getirsin ve başlığa vursun. Krala tacı verin, taht odasından Buffoon'u alın ve bu odaya geri dönün. Buffoon'u makinanın altına koyun. Her iki Goblin de makinanın altına girsin ve Buffoon makinayı çalıştırsın. Hemen Buffoon da makinanın altına girsin.

PARCHMENT:

W kibriti göz üzerinde kullansın. Buffoon göze tekme atsın ve F onu alsın. F Handle'ın yanında dursun ve W bıçağın yanında. İkisini de aktif edin ve bıçağı 2 kez hareket ettirin. Bookmark'ı alın ve F onu mum üzerinde kullansın. F Shard'ı Beam of Light üzerinde kullansın, böylece mum yanacaktır. Erimiş mumu alın ve mühür üzerinde kullanın böylece izini almış olursunuz. Tohumu alıp haritada Village denen yere gömün.



PLANT:

W bitkideki delik üzerinden geçsin. W taşı açsın ve Mole'u Bean'e versin. Bu sırada F Mole'un şapkasını alsın. F mantarların yanında dursun, W'yi ağaca tırmandırın ve kibriti elmalar üzerinde kullansın. Elma düşünce F şapkayı elma üzerinde kullansın, böylece onu yakalayabilir. Buffoon bir mantar yerken elmayı bitkideki delikte kullanın. Her iki Goblin de aynı hareketi yapın.

TOYLAND:

F Skittles'ı aktif hale getirsin. W Star'ın yanında dursun, tam top zıplarken W'yi yıldıza klikleyin, böylece topu alabilirsiniz. W sol taraftaki Cover'ın üzerinde dursun ve topu üzerine koyun. F Flagstone üzerinde zıplasın (sağ tarafta). Bir top daha alın ve bir önceki gibi onu da yerleştirin. W Seesaw'a çıksın. F yine zıplasın, bu sırada W gökkuşağına çıkar. Left feeler'a basın ve kabarcığa zıplayın. İğneyi alın. W gökkuşağının üzerine geri dönsün ve yukarıdaki flag'ı aktif edip düğmeye bassın. F feeler'ı aktif hale getirsin. Eğer bunu doğru yaptıysanız Buffoon kabarcığın içinde hapis kalır. İğne ile kabarcığı patlatın.

PLANT:

Buffoon'u Catapult'un üstüne koyun. W düğmeye bassın. F de Catapult'un üzerine zıplasın. Eğer bunu doğru yaptıysanız Buffoon'a olanı görürsünüz ve bir sonraki ekrana geçeriz.



Kum saatini saatçiden almak için, topu kaçıran bir veletle bayağı uğraşacaksınız.

MOUNTAIN:

Taşı bir Goblin'den diğerine geçirerek 3.level'a götürün. Bir Goblini aslanın üzerine getirin ve diğeriyle taşı atın. Delikten geçin ve Head'i itin. Aşağı inin ve taşı 2. level'a transport edin. W'yi aslanın üzerine koyun ve F taşı atsın, hemen sonra aslanın üstüne yürüsün. W Head'i itsin bu sırada F kayanın üzerine düşer. F '!!!' işaretli bölgeye yürüsün ve kaya en alçak durumundayken onun üzerine yürüsün. (yalnız bu işi yapmadan önce oyunu mutlaka save edin, eğer zamanı tutturamazsanız tüm ekranı baştan oynamanız gerekiyor) W'yi küçük kaya üzerinde kullanın ve F Cage'e yürüsün. F testereyi Cage'de kullansın. Anahtarı alın, PLANT ekranına gidin, anahtarı kapı üzerinde kullanın.

LABORATORY:

Magic Water'ı Buffoon üzerinde kullanın. W kalemi alsın ve 3 kez karatahta üzerinde kullansın. Sponge'u alın. F kalem alsın ve portre üzerinde kullansın. Büyücü Boomerangı atınca W sandalyenin üzerine zıplasın ve onu yakalasın. F sandalyenin yanında, W ise üstünde dursun ve büyücü üzerinde Mug'u kullansın. Kürdan raftan düşünce F onu alıp Boomerang ile kullansın. W kürdanı iskelet üzerinde, Sponge'u da ortaya çıkan Pool üzerinde kullansın. W boruya üflesin ve F Sponge'u ortaya çıkan duman üzerinde kullansın.



Uyuduklarına bakmayın, eğer uyandırırsanız sopayı yersiniz!



İşin sırrı anahtarda, anahtarı yaptırın gerisi kolay.

KINGDOM OF DEATH:

Eh, artık oyunun sonuna yaklaştık. F soldaki göze çıksın ve W platformdan atlasın! Mouse'u alın ve W onu Mud üzerinde kullansın. Timsah ortaya çıkar çıkmaz üstüne zıplasın. Bu arada F Boomerang'ı Teeth üzerinde kullansın. (F platformun üzerinde olmalı) Eğer doğru yaptıysanız Amoniak Buffoon'u bırakacak.Serbest kalan Buffoon'u küçük şeytan yakalamadan önce F platformdan atlasın, böylece göz onu yokedecektir. Sponge'u kayanın üzerine koyun. (burada tam yerine koymanız lazım) Buffoon gözün üzerine çıksın ve W platformdan atlasın. Buffoon sponge'un üzerine düşmeli. Sponge hala akarken F kalemi kaya üzerinde kullansın. Burada çıkan kapı sadece kısa bir süre içinde duracaktır. W Handle'ı çevirsin (fanfares and fireworks).

TA TA !!! TEBRİKLER! GOBLIIINS 2'Yİ BİTİRDİNİZ!

CAN YALÇIN

OKUYUCU İLANLARI

GAME BOY 1.100.000, C-64 800.000
Tel: 360 69 46 Hakkı Pektaş

512 KByte ek ram'ımı satmak istiyorum
Tel: 9 (4) 286 79 85

Satılık Digitizer'ler, B/W kamera, RGB splitter, GVP A 530 Turbo 120MB
Tel: 9 (1) 399 15 15'den Tamer AYGÜN

Satılık çok sayıda 3.5" lik dolu disket (AMIGA) değişik markalarda, ihtiyaçdan...
Tel: 9 (4) 346 79 87'den Muammer

Satılık A 500, 1 MB Ram (saatli), mouse, joystick, çok sayıda hediyelerle...
Tel: 9 (4) 346 79 87'den Muammer

A 500'ümü satıyorum 3.200.000.-
Tel: 9 (1) 254 45 10 Aras Koloğlu

Pırıl pırıl A 500 plus ve 2 MB Chip Ram. İşte fırsat : 4.500.000.-TL
Tel: 9 (1) 349 97 26'dan Volkan

BakımlıA 500 3.200.000.-TL
Tel: 9 (1) 349 97 26'dan Vedat

Profesyonellere ICD ADram Yepyeni ! Toplam 1 MB ram (chip veya fast) dahil. istenirse 4MB fast ramie genişleyebilir. Toplam 6.5 MB'a çıkarılabilir. Büyük fırsat 2.450.000.-TL
Tel: 9 (1) 349 97 26'dan Vedat

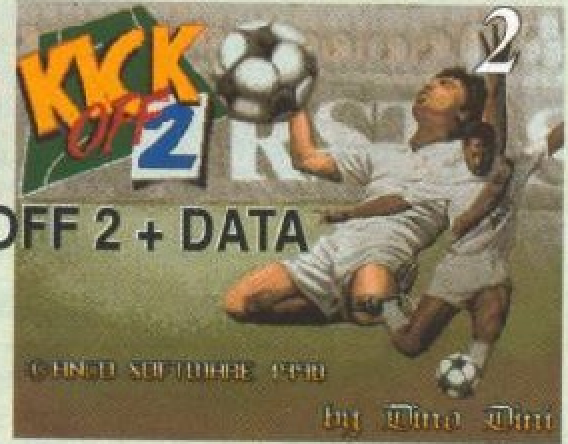
Hewlett Packard LaserJet III P printer, Post Script kartlı ve 3 MByte Ram'lı ~1500 sayfa çıkış alınmış. 2.200.-$
Tel: 349 97 26'dan Ümit

Az kullanılmış A 1230 arıyorum, FPU'lu tercih edilir. Tel: 9 (4) 437 46 78'den Can

EN İYİ 50

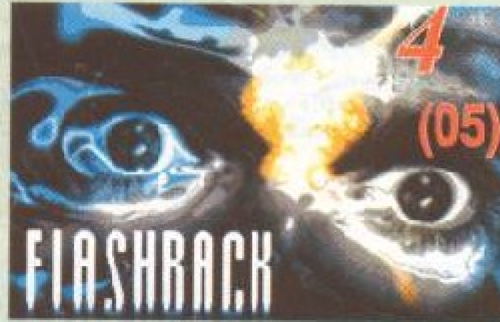


(01). STREET FIGHTER II



(02). KICK-OFF 2 + DATA

3 (03). ANOTHER WORLD



4 (05). FLASHBACK

05.	(04).	MONKEY ISLAND II
06.	(09).	SUPER TETRIS
07.	(11).	LOTUS III
08.	(20).	EYE OF THE BEHOLDER II
09.	(06).	PIRATES
10.	(41).	SENSIBLE SOCCER 1.1
11.	(15).	PROJECT X
12.	(17).	WINGS
13.	(12).	LOTUS II
14.	(07).	LEMMINGS + DATA
15.	(14).	THE MANAGER
16.	(13).	FINAL FIGHT
17.	(08).	MOONSTONE
18.	(10).	SHADOW OF THE BEAST III
19.	(---).	SUPER CARS II
20.	(18).	JAGUAR XJ220
21.	(40).	SENSIBLE SOCCER 1.0
22.	(---).	THUNDER HAWK
23.	(19).	CURSE OF ENCHANTIA
24.	(23).	PREMIERE
25.	(29).	EPIC
26.	(30).	MYTH
27.	(28).	UTOPIA
28.	(66).	NORTH & SOUTH
29.	(42).	CIVILIZATION
30.	(---).	PANZA KICK BOXING
31.	(26).	FIRST SAMURAI
32.	(45).	PINBALL FANTASIES
33.	(---).	WING COMMANDER
34.	(26).	INDIANA JONES IV (ADV.)
35.	(16).	DUNE
36.	(21).	TURRICAN II
37.	(---).	SPEEDBALL 2
38.	(43).	LOTUS I
39.	(---).	ALIEN BREED '92
40.	(25).	PINBALL DREAMS
41.	(---).	A-10 THUNDERBOLT
42.	(63).	POWER MONGER
43.	(32).	NO SECOND PRIZE
44.	(37).	M1 TANK PLATOON
45.	(48).	SILKWORM
46.	(---).	PP HAMMER
47.	(---).	NICK FALDO'S GOLF
48.	(---).	LEMMINGS 2
49.	(27).	ZOOL
50.	(---).	ARKANOID II

Bu ay bizden 6 ay süreyle abonelik kazanan okuyucumuz, Erenköy İstanbul'dan 17 yaşında ve bir A500 sahibi olan **HAKAN ERCAN**. Tebrikler HAKAN, aboneliğin 5. sayıdan itibaren başlıyor.

KATILMAK İÇİN:

En beğendiğiniz 20 oyunu beğeni sıranıza göre yazın. Kullandığınız bilgisayarı, yaşınızı ve adresinizi ekleyin. Eğer dergilerinizin bir arkadaşınıza gitmesini istiyorsanız, onun ad ve adresini ekleyin ve hemen adresimize gönderin.

AMIGA Dergisi PK 41 - 81311 Bahariye İSTANBUL

AMIGA ve PC BİLGİSAYAR KAMPANYASI.

REDOX BİLGİSAYAR

Ahmet Vefik Paşa Cad. No: 59 Odabaşı / Çapa - İstanbul
Tel: 589 26 18

Makina Türü	Peşin	3 Taksit	5 Taksit	7 Taksit
Amiga 500 (512 Kb ram)	4.250.000	5.150.000	5.750.000	6.405.000
Amiga 600 (1 Mb ram)	4.500.000	5.450.000	6.100.000	6.750.000
Amiga 1200 (2 Mb ram)	7.500.000	9.075.000	10.125.000	11.250.000
1084 SP1 Monitör	3.500.000	4.250.000	4.725.000	5.250.000
A520 Modülatör	650.000	790.000	880.000	975.000
512 Kb Ram Kartı	350.000	425.000	472.000	525.000

Yukarıdaki Makinalarla birlikte orjinal ambalajın haricinde 10 oyun + 10 disket + mouse + mouse pad + 1 adet joystick + 1 adet grafik programı hediye edilir. Makinalar her türlü imalat hatasından doğbilecek arızalara karşı 6 AY garantilidir. Vadeli satışlarda aşağıdaki satış şartları geçerlidir. Yukarıdaki fiyatlar Türk Lirası olarak bir süre için sabittir. Döviz kurlarındaki artışlara göre fiyatlar değiştirilir.

***** Amiga 500 ve 600'leriniz en uygun şartlarla Amiga 1200'lerle değiştirilir.*****

KRN PC

Makina Türü	Peşin	3 Taksit	5 Taksit	7 Taksit
386 SX-33	646	743	808	873
386 SX-40	676	778	845	913
386 DX-40	766	881	958	1.035
486 SX-25	820	943	1.025	1.107
486 DX-33	1.252	1.440	1.565	1.691
486 DX-2.50	1.420	1.633	1.775	1.917
486 DX-50	1.590	1.829	1.988	2.147
486 DX-2.66	1.672	1.920	2.090	2.260
AUSTIN 286-16	522	601	653	705

YUKARIDAKİ MAKİNALARIN SABİT ÖZELLİKLERİ

2 MB Ram - Mini Tower Case - VGA Mono Monitör - Mouse - 2 seri, 1 paralel Port - 3.5" lik 144 MB Floppy Driver - M.S. Dos 5.0 işletim sistemi - 10 disket + 10 oyun - Dos kullanım klavuzu - 101 tuş Türkçe klavye - Game Port - 1 Sene Garanti.

YUKARIDAKİ KONFİGURASYONLAR ÜZERİNE İLAVE MALZEMELER

Peşin	0.28 renkli S VGA ekran	0.39 renkli S VGA ekran	40 MB Harddisk	60 MB Harddisk	80 MB Harddisk	120 MB Harddisk	210 MB Harddisk	240 MB Harddisk	5.25" Floppy	3.5" Floppy	1 MB Ram
Peşin	240	192	199	222	276	359	552	636	70	50	50
3 Taksit	276	221	229	256	318	413	635	732	81	58	58
5 Taksit	300	240	249	278	345	449	690	795	88	63	63
7 Taksit	324	260	269	300	373	485	745	859	95	68	68

***Yukarıdaki fiyatlar dolar olarak sabittir. Kur olarak satışın yapıldığı günkü dolar satış kuru üzerinden fiyatlar TL'ye çevrilerek fiyat sabitlenir. Bundan sonraki kur farkları müşteriyi etkilemez.

Satış Şartları:

1. Fiyatlara K.D.V. dahil değildir.
2. Vadeli satışlarda peşinat sonrası kalan kısma çek ya da senet alınır. Senetli satışlarda en az bir kefil alınır. Alıcı ve kefil 20 yaşını doldurmuş olmalıdır. Ayrıca ikisininde bağlı oldukları muhtarlıktan ikametgah ilmuhaberini yanında bulundurmalıdır...
3. Mal müşteriye dükkanda teslim edilir.

*** Kullanılmış bilgisayarlarınız alınır. Eski PC leriniz yeni modellerle değiştirilir.***

Açık Adresimiz: Fındıkzade göbeğinden yukarı sağ çapraza çıkan cadde üzerinde solda 59 numara.

Billboard

Billboard'un beklenen ilgiyi görmesine gerçekten çok seviniyoruz. **En İyi 50**'nin mektup kutusu ise dolup taşıyor. Artık **En İyi 50** size sadece abonelik kazandırmakla kalmıyor, en yakın değerlendirmeyi yapan ilk üç kişiyi süper hediyeler bekliyor. **Interlace**'den gerekli bilgiyi edinebilirsiniz.

Bu ayın gözde oyunu Super Frog, Zool'a bir ay daha tanıyarak 5 numarada yerini aldı (ancak Super Frog'un gerçek yerinin 1 numara olduğu inancındayız). Creatures ise Billboard'a giremedi.

PUZZLE & QUIZ



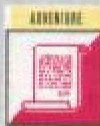
1- Lemmigs 2
2- Super Tetris
3- Push Over
4- Troddlers
5- Wizkid
6- Steg
7- Humans
8- Lemmings + data diskleri
9- Dyna Blaster
10- Klax

RACING



1- No Second Prize
2- Lotus Turbo Challenge III
3- Lotus Turbo Challenge II
4- Nigel Mansell's World Champ.
5- Jaguar XJ
6- Road Rash 220
7- Super Cars 2
8- Stunt Car Racer
9- Vroom
10- Team Suzuki

ADVENTURE



1- Dark Seed
2- BAT II
3- Monkey Island II
4- KGB
5- Curse Of Enchantia
6- Ween - The Prophecy
7- The Legend of Kyrendia
8- Lure of Temptress
9- Secret of Monkey Island
10- Indiana Jones & Last Crusade

BEAT'EM UP



1- Street Fighter II
2- First Samurai
3- Myth
4- Body Blows
5- International Karate
6- Budokan
7- Final Fight
8- Pit Fighter
9- Double Dragon III
10- Ninja Wariors

FLIGHT SIMULATION



1- A320 Airbus
2- B-17 Flying Fortress
3- Wing Commander
4- Air Support
5- Shuttle
6- Flight of the Intruder
7- F-19 Stealth Fighter
8- A-10 Tank Killer
9- Red Baron
10- Birds of Prey

ARCADE ADVENTURE



1- Another World
2- Flashback
3- Beast III
4- Hare Raising Havoc
5- Indiana Jones & Fate of Atlantis
6- Mercenary III
7- Rome AD 92
8- Sword of Honour
9- Heimdall
10- Guy Spy

BAT & BALL



1- Pinball Fantasies
2- Arkanoid II - Revenge of DOH
3- Shuffle Pack Cafe
4- Bunny Bricks
5- Arkanoid
6- Botics
7- Pinball Dreams
8- Titan
9- Ballistix
10- Lords of War

ROLE PLAYING



1- Might & Magic III
2- Fate Gates of Dawn
3- Ishar
4- Eye Of The Beholder II
5- Abondoned Places 2
6- Legends Of Valour
7- Waxworks
8- D.M. - Chaos Strikes Back
9- Black Crypt
10- Pools Of Darkness

ARCADE STRATEGY



1- Elite & Elite II
2- Armour Geddon
3- Transarctica
4- Flames of Freedom
5- Stargider II
6- The Killing Cloud
7- Pirates
8- Dragon's Breath
9- Millenium 2.2
10- Robin Hood

LAND & SEA SIMULATION



1- M1 Tank Platoon
2- Silent Service II
3- Team Yankee II
4- Team Yankee
5- Silent Service
6- Sherman M4
7- Operation Spruance
8- Conqueror
9- Advanced Destroyer Simulator
10- Red Storm Rising

PLATFORM



1- Zool
2- Premiere
3- Sleepwalker
4- LionHeart
5- Super Frog
6- Joe & Mac - Caveman Ninja
7- Ugh!
8- Parasol Stars
9- Fuzzball
10- Cool Croq Twins

STRATEGY



1- Power Monger + Data Disk
2- Utopia + Data Disk
3- History Line 1914-1918
4- Mega'lo Mania
5- Civilisation
6- Populous II
7- Sim Earth
8- Romance of Three Kingdoms II
9- Sim City + Terrain Editor
10- Genghis Khan

SHOOT'EM UP



1- Project X
2- Chaos Engine
3- SWIV
4- Desert Strike
5- Turrican 2
6- Silk Worm
7- Turrican
8- Simulcra
9- Z-Out
10- Alcatraz

SPORT SIMULATION



1- Nick Faldo's Golf
2- Kick Off II + Data Diskleri
3- Sensible Soccer 92-93
4- Championship Manager
5- Jimmy White's WW Snooker
6- Pro Tennis Tour
7- PGA Tour Golf + Data Disk
8- The Manager
9- Speed Ball 2
10- Microprose Golf

Lee Cooper

The Feeling's Great

TEKERLEĞİN İCADINDAN BU YANA ÇOK ŞEY DEĞİŞTİ...

MORISHIMA

1993

...VE BİSİKLETTE DÜNYA TEKNOLOJİSİ, MORISHIMA'DA ŞEKİLLENDİ. AYRINTILI BİLGİ İÇİN TEL: 504 12 50 (6 HAT)